VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº13

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE



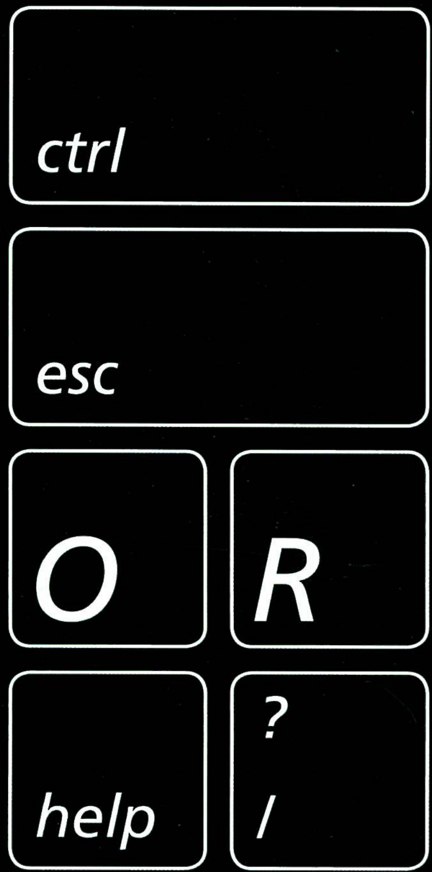
ESPAÑA 3,90€

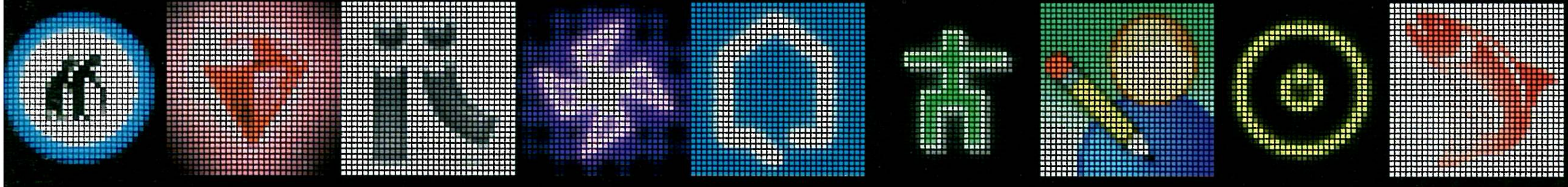
00013

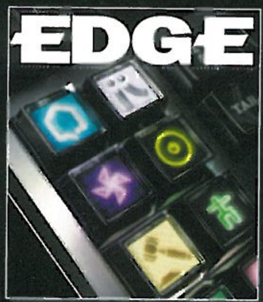
8 413042 500971

GLOBUS

PORTUGAL CONT 4€


ctrl
esc
O
R
help
?
/





Ya esta aquí, ya son muchos los que disfrutan desde hace tiempo de una PS3 en nuestro país y habrán podido comprobar, al igual que nosotros, que tiene sus luces y sus sombras. Como no somos una revista dedicada a esta consola podemos hablar con total libertad no sólo de lo bueno, que es mucho, sino también de algunas cosas no tan interesantes. Que el juego de fútbol más famoso de nuestro país, el Pro Evolution Soccer de la PS2 no pueda utilizar en la PS3 el servicio online, es un problema para muchos usuarios que, para más inri, han podido comprobar que no podrán comprar, al menos hasta después del verano, la nueva versión del *PES* para su PS3. Problemas como éste serán muchos, ya que ahorrarse algunos euros en el diseño de la consola que se vende en Europa al no hacer la retrocompatibilidad por hardware sino por software no parece la mejor forma de tratar a los sonyers del viejo continente. Otro aspecto poco detallista es no incluir el cable HDMI en la consola, tan necesario como imprescindible si queremos sacarle partido a la alta definición. Por último, existen otros puntos negativos como la ausencia de vibración en el mando y, claro, el elevado precio de máquina y juegos, especialmente para los ciudadanos de nuestro país, que no tenemos los mismo ingresos que en el norte de Europa, aunque sí los mismos precios. Sin embargo, hablando con algunos de los que ya tienen la consola y la suerte de tener una pantalla en alta definición para sacarle partido, juegos como el F1 y películas como Casino Royale en Blu-ray les han convencido como amortización de la inversión, y todos sabemos que lo que llegará, según se aproveche la potencia de la máquina, será mejor, como ya ocurrió con la PS2. A todo esto, 360 responde con una actualización de su máquina con un disco duro de 120Gb que duplica al de Sony, conector HDMI y otras prestaciones que animarán el mercado. Disfruta de este nuevo número de EDGE que con tanta nueva consola esta lleno de novedades.

AITOR URRACA, DIRECTOR.





A LA VENTA DESDE EL 4 DE MAYO
EL RENACER DE UNA FANTASÍA
FINAL FANTASY® III
Mientras la Oscuridad envuelve su mundo, cuatro jóvenes héroes son elegidos para luchar contra un futuro incierto...
FINAL FANTASY III llega a Europa por primera vez con un sistema de juego al estilo clásico, espectaculares gráficos y un control total gracias a la pantalla táctil.
• Elige entre 23 tipos de trabajos diferentes • Comunícate con tus amigos utilizando la Mogured, a la cual podrás acceder mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo • Crea tu grupo de aliados para obtener información vital y apoyo en el combate
NINTENDO DS
FINAL FANTASY III
12+
¡Embárcate en una nueva aventura y restaura el equilibrio!
12+
www.pegi.info
www.finalfantasy3.es
NINTENDO DS.
SQUARE ENIX.

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaría de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcon, Ángel Jimenez, Santiago Quiñones y Lola Mayo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **Maria Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Diaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodriguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
bdidez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

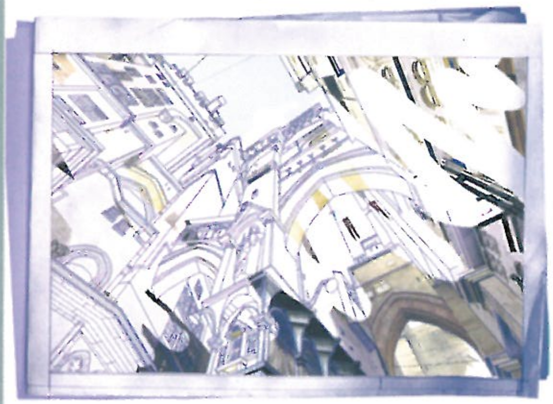
Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 9/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**

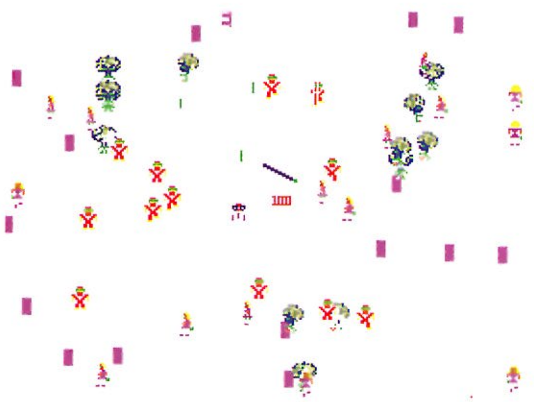
SUMARIO

NÚMERO 13





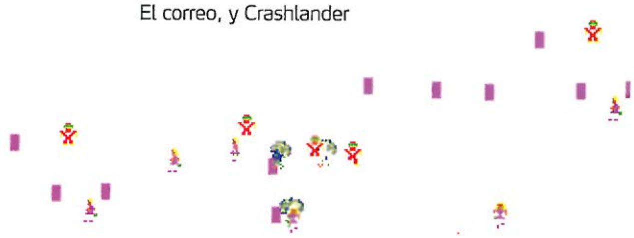




Este mes



Todos los meses



EDGE

SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más



Nuevo



START











Developing partnerships that are anything but C++



EVENTO

La GDC, 20 años después

Dos décadas después de una reunión en el cuarto de estar de Chris Crawford, la Game Developers Conference domina San Francisco.

En la GDC del año pasado, el accesorio esencial era una DS –todo el mundo que quería ser alguien aprovechaba al máximo su copia gratuita de *Brain Training* y utilizaba *PictoChat* para hacer comentarios a sus colegas de la primera fila. Este año el accesorio básico, era, sorprendentemente, una mujer. **Shigeru Miyamoto** presentó en la conferencia inaugural una explicación personal de su compromiso con la idea que representan Wii y DS. Su "mujerómetro" –descrito, para regocijo de la encantada audiencia, como su

Cuando, en San Valentín, Miyamoto llegó a casa del trabajo y se encontró a su mujer disfrutando del canal *Opiniones,* supo que había acertado con su nueva visión de los juegos

método para evaluar el interés de los no jugadores por sus juegos– no respondió a los juegos que Miyamoto hacía. GameCube, con su botón A, fue un paso, pero tuvo que llegar una nueva generación de máquinas diseñadas para una "audiencia más amplia" para que el "mujerómetro" se moviese. El pasado día de San Valentín, Miyamoto volvió tarde a casa y se encontró a su mujer disfrutando de una sesión del canal de Wii *Opiniones.* Entonces supo que su nueva visión de los juegos había tenido éxito. Esto demuestra que Miyamoto se inclina claramente hacia el entretenimiento. Y no es que Miyamoto pintase un retrato precisamente agradable de la situación. Su relato sobre la complicada génesis de Mii – desde que era una aplicación en sistema de disco Famicom, pasando por un componente de la serie NG4DD de herramientas para creación de contenidos por el usuario, pasando por la cancelación del *Stage Debut* para GameCube, hasta llegar a la Wii– transmitió la imagen de un hombre que se ha empeñado durante casi dos décadas en encontrar la expresión adecuada para un proyecto que le importaba de verdad.





Ubicado por fin en las tres secciones del inmenso Moscone Center de San Francisco, esta fue la Game Developers Conference más completa, pero también la más abrumadora.

Pese a las diferencias entre las dos empresas, la insistencia en el entretenimiento fue también evidente en la conferencia de Sony, a cargo de *Phil Harrison.* Harrison y su teoría de "Game 3.0", según la cual Game 1.0 tenía un hardware estático, y un software estático; Game 2.0 era un hardware conectado online, pero seguía utilizando software estático, mediante disco; y la PS3 sería la abanderada (junto a Wii y 360) de una nueva generación, con hardware conectado y software adaptado. Después adelantó tres proyectos de Sony: *SingStar* de PS3, el servicio Home y el gran juego del mes pasado, LittleBigPlanet. En otro tiempo, quizás ninguno de estos productos, orientados a los contenidos creados por el usuario y a la comunicación, hubiera merecido la consideración de juego, pero está claro que las cosas han cambiado. Aunque habían circulado rumores de que Home se trataba sólo de una especie de red social para la PS3, en realidad es la antesala de las principales funciones de la PS3. Los usuarios crean un avatar, se reúnen y charlan en entornos urbanos, y luego se marchan a sus casas,



Una de las charlas más interesantes en el sector de Serious Games fue la llamada para empezar el desarrollo de juegos para el proyecto "Un niño, una portátil" (abajo), cuyo éxito crearía un público potencialmente amplio.



que pueden decorarse con muebles y complementos descargados, gratuitamente o previo pago, de la tienda Sony. Home no saldrá hasta el otoño. Lo que provocó aplausos fue *LittleBigPlanet,* que ya EDGE mostró en el número del mes pasado. Llama la atención porque imita muchos aspectos de Home (la personalización de los avatares y los decorados, la socialización, la posibilidad de compartir imágenes y películas), aunque en un entorno diferente y dedicado sólo a la experiencia de juego. Sabremos mucho sobre los gustos del público de PS3 cuando se defina cuál de estos dos productos genera una comunidad más viva.

Eiji Aonuma, en su sincero y mordaz relato de la travesía del desierto de Zelda tras el fracaso comercial de *The Wind Waker,* habló de su creciente desánimo conforme la serie se iba complicando, depresión que alcanzó su climax cuando Miyamoto, le humilló enviándole a un puesto inferior, en una amarga imagen de las tensiones que supone sacar adelante el juego más popular. También dijo que a su mujer le encantaba el mando de la Wii.

Es difícil creer que hace sólo cuatro años parecía rompedor e iconoclasta la idea del Game Design Challenge de Eric Zimmerman de crear una historia de amor jugable. Aquella sesión, que en su día fue la piedra angular de la agenda de muchos asistentes, ha quedado vapuleada tras la explosión de creatividad de la industria en general y de la creación de juegos por el sector independiente y de los estudiantes en particular.

Con la exploración actual de tantas ideas que antes eran tabú en los juegos, Zimmerman se ha visto obligado a centrar su atención en los mecanismos de *input,* dejando que competidores como Harvey Smith *(Deus ex, Area 51: Blacksite)*, Alexey Pajitnov *(Tetris, Hexic)* y David Jaffe *(God Of War)* se rompieran la cabeza para diseñar un juego que se jugase con hilo y aguja. A pesar del ambicioso simulador de construcción de un avión de papel cosido, o del escurridizo RPG de tela de Smith, sólo Pajitnov estuvo a la altura, creando una evolución de *Battleships* tremendamente sencilla, y llevándose el premio de este año.

El éxito continuo en la atracción de público japonés se concretó este año en una pragmática y reveladora charla de Koji Kondo sobre su trabajo en la identidad musical de Nintendo, y en la oportunidad de escuchar al equipo de Final Fantasy XII . Todo ello demuestra que la GDC tiene poco peligro de perder su importancia en el creciente circuito de eventos de juegos. Y San Francisco es una ciudad lo suficientemente grande para que el año que viene, si quieren, los participantes traigan a sus mujeres.

Premios IGF

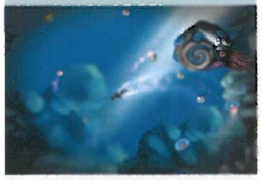
Nueve años después de su nacimiento, el Independent Game Festival (IGF) logró atraer el mayor número de aspirantes hasta la fecha. El papel de este evento ha cambiado en los últimos años, con la presencia de juegos de las empresas más comerciales y de equipos más pequeños, de proyectos de estudiantes y de mods. El IGF ofrece actualmente premios por valor de 46.800 €. Mientras que hace unos años los representantes de empresas como Valve y Live asediaban los *stands* de los juegos finalistas a la caza de proyectos posibles, este año el proceso ya es parte del *establishment*, y muchos de los juegos que se presentan están ya aprovechando decididamente la distribución directa y por episodios –entre ellos, *Bone* y *Castle Crashers*, de Telltale. Y lo experimental, lo extraño o lo descaradamente esotérico demostró una gran solidez. La fuerza de este sector hizo que hubiera división de opiniones sobre los favoritos del año, al contrario que el año pasado, cuando la preferencia fue clara hacia Darwinia. El galardón principal, el Gran Premio Seumas McNally, fue para *Aquaria*, una lograda e imaginativa aventura submarina. El ingenio derivado de *Everyday Shooter* ganó el Premio a la Innovación en el Diseño, y *Samorost 2* se llevó el premio al mejor juego con navegador. El premio de estudiantes lo ganó *Toblo*, una version caótica y destructora del juego del pañuelo creada por un equipo de DigiPen, y el mejor *mod* resultó ser el producido por la Universidad Metodista Sureña, que convirtió *Half-Life 2* en un juego de aventura protagonizado por un oficinista descontento.

And Yet It Moves



TU Wien
Austria

Aquaria



Bit Blot
EE.UU.

Arena Legions: A Rising Shadow



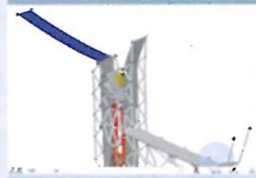
Slitherine Software
Reino Unido

Armada Online



EvStream
EE.UU.

Armadillo Run



Peter Stock
Canadá

Ball Of Bastards



Koln International School Of Design
Alemania

Bang! Howdy



Three Rings Design
EE.UU.

Base Invaders



DigiPen Institute of Technology
EE.UU.

Darkness Over Daggerford (Neverwinter Nights mod)



Ossian Studios
Canadá

Blast Miner



Cryptic Sea
EE.UU.

Bone: The Great Cow Race



Telltale Games
EE.UU.

Bubble Islands



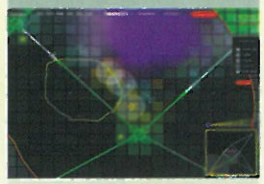
dot-invasion
Suiza

Castle Crashers



The Behemoth
EE.UU.

Euclidean Crisis



Stanford University
EE.UU.

Everyday Shooter



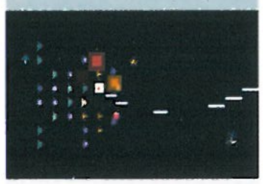
Queasy Games
Canadá

FizzBall



Grubby Games
Canadá

Gamma Bros



Pixeljam, Inc.
EE.UU.

Gelatin Joe



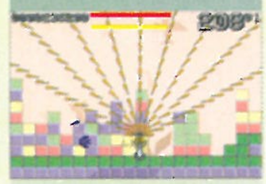
DigiPen Institute Of Technology
EE.UU.

Golf?



Luke Hetherington Company
EE.UU.

Invalid Tangram



Southern Methodist University
EE.UU.

Opera Slinger



Florida Interactive Entertainment Academy, EE.UU.

Eternal Silence (Half-Life 2 mod)



ES Team
Canadá

Racing Pitch



Skinflake
Finlandia

Roboblitz



Naked Sky
EE.UU.

Rooms



SungKyunKwan University
Corea del Sur

Samorost 2



Amanita Design
Republica Checa

Spawns of Deflebub (UT 2004 mod)



Ludocraft
Finlandia

The Blob



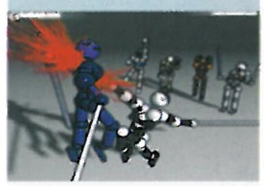
Hogeschool van de Kunsten, Utrecht
Países Bajos

Toblo



DigiPen Institute Of Technology
EE.UU.

Toribash



NABI Software
Singapur

Weekday Warrior (Half-Life 2 mod)



Cut Corner Company Productions
EE.UU.

Band Of Bugs



NinjaBee
EE.UU.







A la izquierda, los primeros compradores de la FNAC, a media tarde. A la derecha, uno de los "salones" que se instalaron en la calle Preciados para poder comprobar en directo la calidad de los juegos de la nueva consola.

HARDWARE

Ha llegado la hora de la PS3

La primera semana se vendieron 100.000 unidades de la nueva consola de Sony

Atrás han quedado las expectativas, la incertidumbre por la cifra de unidades, el enfado por el retraso en venderla en España, los nervios, la sorpresa al saber que el modelo de 20 Gb de momento no se venderá en territorio PAL, el deseo contenido... desde el 23 de marzo la consola PlayStation 3, su alta definición, su lector Blu-Ray y su alto precio están ya en las tiendas. Sony organizó una fiesta para recibirla en Madrid. El centro de la ciudad concentró tres puntos de interés en los primeros momentos de venta, poco antes de las 0:00 horas del día 23. El primero de ellos fue El Corte Inglés de Preciados, donde esperaban desde las 7 de la mañana Borja y Antonio Évora Ruiz para ser los primeros compradores (para celebrarlo, Sony les regaló la consola). En la FNAC de Callao, estaban desde las 6:30 de la mañana **Javier Gasalla** y Luis Matallana, "fui el tercero con la PSP y no me dieron nada. Esta vez quería ser el primero", decía Gasalla a media tarde, cuando había unas cinco personas ya en la cola. Cuando se enteró que la entrega oficial de Sony no era allí, se quedó preocupado. Pero él también tuvo su consola gratis. El tercer punto donde se congregaron los fans de la PS3 fue la sede central de Banesto, a escasos 100 metros de la Puerta del Sol. Diez minutos antes de medianoche, allí se concentraban más de 300 personas para recoger su máquina más barata, gracias a una oferta del banco. En total, Banesto cuenta con 10.000 unidades disponibles, aunque al cierre de esta edición la entidad no ha querido facilitar datos de las entregadas. Varias sucursales del banco abrieron la noche del 23 en toda España.

"Hemos lanzado la máquina al mundo del entretenimiento. En otros países lo han lanzado más como tecnología y ordenador, pero funciona mejor el entretenimiento"

En la FNAC se congregaban más de 150 personas, en paciente y silenciosa fila, mientras que en la cola de Preciados, que en los últimos diez minutos antes de la hora H creció considerablemente hasta unas 100 personas llegaba a su apogeo la fiesta callejera que había comenzado horas antes: un escenario callejero simulando diversos salones, con alguno de los principales juegos que Sony ha preparado para el lanzamiento. Un soldado salido de Resistance buscaba a su batallón, mientras un motorista se quejaba del resto de conductores de MotorStorm. Otro grupo de actores simulaban ser iluminados de "El rayo azul" y alguien aseguraba ver a Spiderman de vez en cuando. En el interior del edificio, representantes nacionales de las empresas del videojuego esperaban disfrutando de un cocktail hecho por Sergi Arola –jugón confeso–para la ocasión: jugo de moras negras (por el color de la consola), con una esferificación de leche de coco (símbolo de la tecnología) con emulsión de violetas (por la naturalidad del hardware y su simpleza de uso) y violeta plateada (por las letras PlayStation), delicioso. El propio Arola estuvo en la fiesta, con su PS3 ya encargada. Los hermanos Évora Ruiz, en los que se notaba el cansancio de las horas transcurridas en compañía de una PSP, Unamuno y alguna cerveza de última hora, fueron seguidos por los compradores que esperaban en la calle. Entre ellos, el humorista Flippy, que se confesó seguidor de la PlayStation y adicto al *Fifa*. Lástima que no vaya a estar en la nueva consola durante unos meses.

James Armstrong, consejero delegado de Sony en España y Portugal, se mostraba seguro y satisfecho de las ventas: "Ha habido pocos productos que han creado este ambiente. Hemos metido en nuestro mercado 110.000 máquinas, y se van a vender todas la primera semana. Después introduciremos más en abril, poco a poco, y tendremos todas las que necesitamos a partir de mayo".

Sony arrasa en el mercado español, según Armstrong, "España es un país de entretenimiento, y nosotros hemos lanzado la máquina al mundo del entretenimiento, mientras que en otros países lo han lanzado más como tecnología y ordenador. funciona más el entretenimiento". No se equivocó en mucho Armstrong. Según Sony, el 30 de marzo se alcanzaron las 100.000 unidades vendidas. En la primera semana de ventas, el juego más vendido fue *Resistance, Fall of Man,* seguido de *Formula 1 Championship Edition* y de *MotorStorm,* los tres de Sony. De los 28 juegos disponibles en el lanzamiento (más ocho en la PS Network), cinco eran de Sony, tres de Activision, uno de Namco Bandai, cinco de Sega, cuatro de Ubisoft, dos de Take 2, siete de EA y uno de Vivendi. La *thirdparty* más satisfecha con los primeros resultados ha sido Sega, ya que tres títulos entraron en el Top 10 de la consola, con una cuota de mercado del 15 por ciento.

Los hermanos Évora Ruiz recogen su PlayStation 3. Arriba del todo, los primeros momentos de venta.

Retrocompatibilidad

El firmware permite jugar con 1.700 juegos de PS2

El lanzamiento europeo de la PS3 coincidió con la disponibilidad de la versión 1.6 del firmware de la consola, con la posibilidad de descargar de la PSNetwork mientras haces otras cosas como característica principal, pero también incluía la emulación por software necesaria para jugar con 1.782 juegos de PS1 y PS2. Algunos pueden tener problemas y otros no funcionan. Puedes ver una lista completa en la web faq.eu.playstation.com/bc/

Incompatibles:
- Amplitude
- Black
- Guitar Hero 1 & 2
- Gradius V
- Gran Turismo 4
- Metal Gear Solid 2
- Manhunt
- Ratchet & Clank series
- Rez
- Soul Calibur 2

Con problemas:
- Beyond Good & Evil
- Canis Canem Edit
- Disgaea 2
- Final Fantasy X y X-2
- God Hand
- GTA: San Andreas
- Okami
- Pro Evolution Soccer 6
- Resident Evil 4
- Singstar



RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA
NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO
7+
pegi.info
Ratchet and Clank? : El tama?o importa © 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
PRÓXIMO 16 DE MAYO
EXCLUSIVO PARA PSP
SONY
BISOLAN
SOLÁN DE CABRAS
Descubre ahora en los productos
Solán de Cabras cómo conseguir
una PSP y Ratchet&Clank.
Solo productos en promoción. Promoción válida desde 1 de Mayo hasta 30 de Junio de 2007.
playsolan
PSP
PlayStation Portable
yourpsp.com



Juan González, un andaluz pragmático al frente de Take 2 España.

OUT THERE



EL WIIMOSQUETERO



El WiiMando: si creemos lo que la prensa internacional dice, el nuevo mando de Nintendo puede ser el arma más letal que el hombre haya creado desde la Bomba H. Los abogados especializados en daños y perjuicios se alegrarán de saber que el equipo de USMechatronics han creado un mando aún más mortífero, usándolo para controlar un KR16, un robot industrial. En un vídeo revelador se ve lo que parecen sacos de arena amontonados en la base de la maquinaria, lo que indica que el Wiirobot podría resultar fatal incluso sin accesorios como la espada o la raqueta de tenis. Un logro técnico impresionante. Llegue o no a los tribunales o no, los resultados parecen probar que el Wiirobot podría tambalearse y, si se te cayera encima, podría matarte.

● http://www.usmechatronics.com/usmgarage/wiibot.html

SOFTWARE

La "chica mala" de las distribuidoras

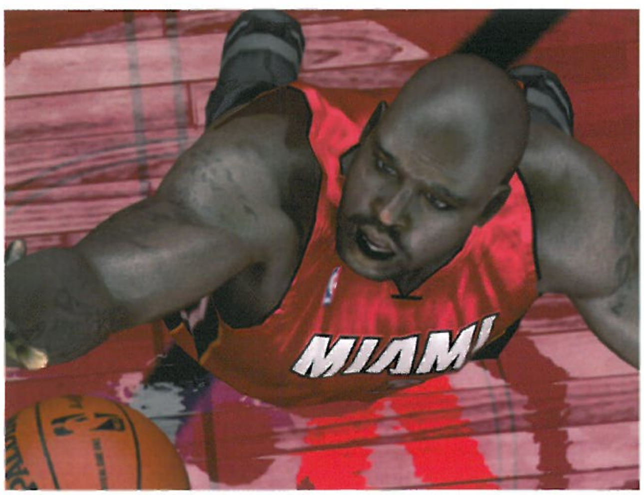
Take 2 espera empezar a recoger en 2007 los resultados de la inversión en desarrollo realizada los dos últimos años

La entrada a las oficinas de Take 2 España, en Las Rozas, a las afueras de Madrid, tienen un cierto aspecto de misterioso abandono. El vehemente director, Juan González Cuín, se muestra orgulloso de la personalidad algo rebelde de su empresa, y lleva bien los problemas de esa independencia respondona de Rockstar, una empresa regida por el pensamiento lateral: "Los propietarios, que son unos hermanos [Dan y Sam Houser] controlan todo, el guión, los gráficos, el desarrollo... tienen una consideración de este negocio más como un arte, un entretenimiento, que como un negocio. Es como si los Rolling Stone, The Cors o Prodigy hubieran tenido su propio sello discográfico". Y si los Houser deciden que hay que dejar la exclusividad con PlayStation y desarrollar también para Xbox 360, lo hacen, aunque suponga perder el apoyo de Sony en países donde la consola de Microsoft no tiene tanta fuerza, como España. "Es una estrategia anticomercial, pero hay unas personas que son unos artistas y lo han decidido así", apunta González, resignándose a los tiempos multiplataforma. Y el juego en cuestión no es uno del montón; se trata de *GTA IV*, una serie que sacude la industria con cada nueva entrega. Cada número romano de *GTA* ha supuesto un engrandecimiento conceptual; no hay más que recordar que los juegos de mundo abierto se suelen denominar "tipo *GTA*" (*free roaming* para los expertos) y la revolución que supuso *GTA III* con el paso a las 3D del género que el mismo título creó.



La misma libertad rige los calendarios de Rockstar: "Es como si a Spielberg le dijeras que tiene plazos. Te diría: 'no, yo soy Spielberg y hago lo que me da la gana –dice González– nosotros sacamos el juego cuando esté listo, y no está todas las navidades, sino cada dos años y medio".

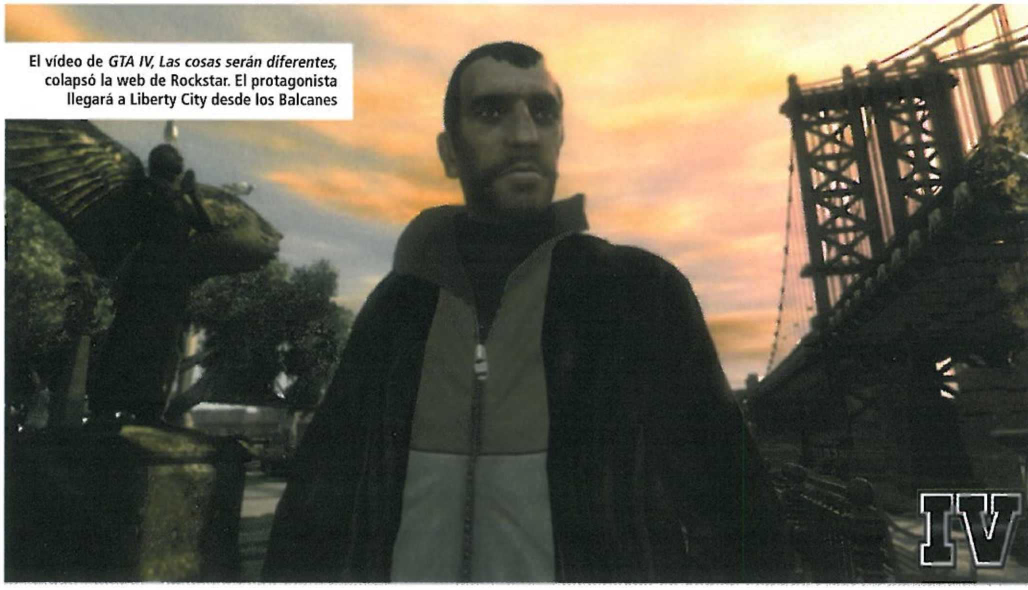
Puede que ahora sus principales juegos sean multiplataforma, pero Take 2 no olvida lo que debe a PlayStation; la empresa tiene más de 20 juegos en desarrollo actualmente para la nueva consola de Sony. Los juegos de Take 2 son en su mayor parte para adultos, algo que suelen olvidar quienes criti-







Sobre estas líneas, *NBA 2K7*, el simulador más real de baloncesto. A la derecha arriba, *Shivering Isles*, la expansión de *Oblivion;* abajo, una de las prometedoras imágenes de *Bioshock*, que llegará al mercado en agosto.



El vídeo de *GTA IV, Las cosas serán diferentes,* colapsó la web de Rockstar. El protagonista llegará a Liberty City desde los Balcanes

can la violencia que muestran. Take 2 es la única empresa con enemigo propio: el abogado Jack Thompson ataca todo lo relacionado con Rockstar, y ahora la distribuidora le ha demandado a él para que no pueda atacar a *Manhunt 2* ni *GTA IV.*

Pero aunque Rockstar es parte fundamental de Take 2, la empresa tiene otros dos pilares cada vez más fuertes: 2kGames, que traerá este año *Bioshock* y *The Darkness,* y 2kSports, que ha logrado con su serie *NBA 2k* abrir una ventana de aire fresco con el más logrado simulador de baloncesto, que acerca el jugador a la acción y consigue más control con el segundo stick." Es como el *Pro Evolution* del baloncesto", afirma González.

Pese a las buenas ventas y la mejor reputación de sus juegos insignia, las cifras de 2006 y el primer trimestre de 2007 han sido negativas. Un analista americano al que alguien ha calificado de "cenizo" llegó a decir que había que vender 2K Sports. En la reunión de accionistas (Take 2 cotiza en el Nasdaq) del 29 de marzo se produjo un cambio en la directiva. González sacude la cabeza y espanta con la mano las malas ideas. A su juicio, han tenido que ver el retraso de la PS3, que ha ralentizado la transición, y los esfuerzos en inversión en las nuevas consolas que se verán a partir del verano: "Este año los resultados serán mejores, y el año que viene serán magníficos". "Antes éramos Rockstar y poco más, y desde octubre a aquí se está viendo un poco más lo que hacemos, y más que se va a ver", promete. De momento, sus juegos son tratados con un mimo casi artesanal por los jefes de producto, que cuidan cada título desde su anuncio hasta las estanterías.

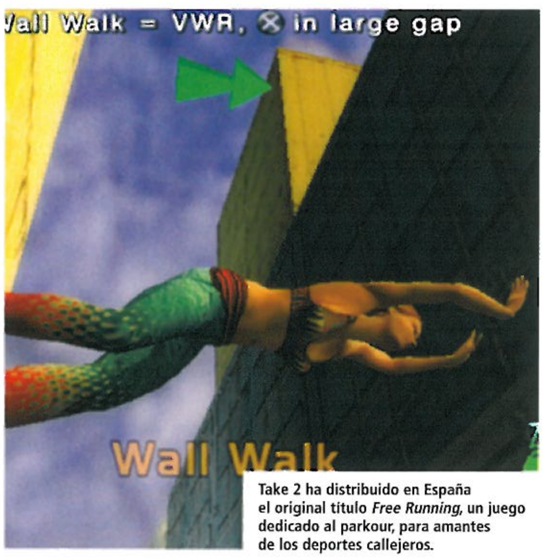
Al hablar sobre el apoyo de las empresas de hardware, González no puede evitar decir: "Microsoft tendría que seguir con lo de noviembre y diciembre, no desaparecer", en referencia a las campañas de publicidad para dar a conocer la 360. Take 2 respira por la herida, porque es una de las compañías con más títulos para la Xbox 360.

Cuando le mencionas las posibilidades de desarrollar en España, González salta: "acabo de discutirlo con mi central, porque sí que hay muchas ayudas", y enumera el plan de innovación tecnológica, que ahora incluye a los videojuegos, y tiene subvenciones, créditos blandos... "El Ministerio de Industria, lo que tiene que hacer es publicitarlo, que el subsecretario se pase por 15 empresas y lo explique, que estén en las ferias del sector y cuenten nuestras infraestructuras de tranporte ¡qué se yo! –y añade, contundente– España sería un país no sólo de desarrolladores, sino de acogida de desarrolladores". Eso, claro, del ministerio de Industria, que ha mostrado en los últimos dos años interés por potenciar la industria nacional del videojuego. Del de Cultura, no hay noticias.

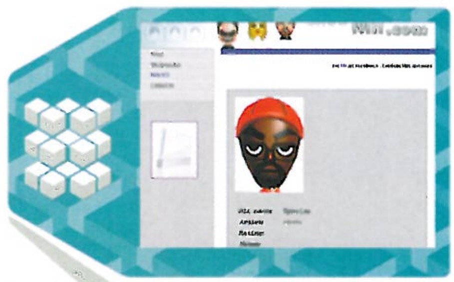
Los hermanos Houser tienen una consideración de este negocio más como un arte que como un negocio. Es como si los Rolling Stone, The Cors o Prodigy hubieran tenido su propio sello



Sobre estas líneas y a la izquierda, *The Darkness,* un título con una historia diferente en la que los inquietantes darklings juegan un papel relevante.



Take 2 ha distribuido en España el original título *Free Running,* un juego dedicado al parkour, para amantes de los deportes callejeros.



LA WEB DEL MES

Aunque su uso en los juegos todavía está muy limitado, los Miis siguen siendo, de momento, la mejor razón para enchufar a diario la Wii. Las páginas de fans de los Miis proliferan en internet como setas, y Showmii es una de las mejores, imitando el sencillo y naïf encanto de la interfaz de Nintendo. Aunque no se trata más que de una galería de famosos transformados en Miis, el encanto de este sitio reside en que son, como letras de hip-hop, divertidísimos, incluso aunque los diseños que cuelga el personal no son buenos. Nuestro premio a la excelencia técnica es para los remedos de Spike Lee y Chuck Norris, que son extraordinarios. Por el contrario, el galardón al "fracaso" más divertido va a parar a Britney Spears, personaje que, en realidad, tiene bastante más parecido con la española Tita Cervera.

Site:
Show Mii
URL:
www.showmii.com



Ybarra trabajó en el original *Madden NFL, The Bard's Tale* y *MULE.*



ENTREVISTA

El viajero universal

¿Dónde se puede ir después de trabajar en Apple, EA y *The Matrix Online?* A las estrellas, claro

Cheyenne Mountain Entertainment está formado por un grupo de profesionales reunidos con un solo propósito: crear un juego *Stargate* donde otros han fallado. **Joe Ybarra,** vicepresidente de Desarrollo de Producto, cofundador de EA y productor de *The Matrix Online,* cuenta cómo va el proyecto.

¿Hasta dónde cree que ha cumplido EA sus pretensiones de crear productos de calidad y de apoyar a artistas independientes?
Ha tenido mucho éxito con la creación de productos; apoyar a artistas independientes es un asunto más complicado. A veces es bueno para el negocio trabajar con personal externo, y otras veces es mejor hacer todo el trabajo dentro de la empresa. También hay ocasiones en las que la mejor forma de actuar es contratar desarrolladores. El éxito de EA se debe en parte a la capacidad de reconocer cuándo es lógico trabajar con gente independiente.

"Estamos fallando en la mecánica. Seguimos haciendo un refrito de las mismas viejas ideas del rol de fantasía. Y el concepto de lo que es un mundo continuo empieza a apolillarse".

¿Por qué fracasó *The Matrix Online?*
La razón principal es que no era tan divertido como debería ser. Los hermanos Wachowski tenían su propia idea sobre el juego, y esto limitaba nuestra paleta de colores. Básicamente, no querían que usáramos nada de azul y muy poco rojo; y terminamos creando un paisaje verde y desolado en el que resulta difícil concentrarse durante 200 horas. El sistema de combate era repetitivo y todo en *Matrix* era esencialmente humano. Debería haber ofrecido más estilos de juego y tipos de enemigos.

¿Cómo tiene que ser un puesto de trabajo para que llame su atención? ¿Tal vez su puesto actual en Cheyenne Mountain cumple estos requisitos?
Cuando me ofrecieron este trabajo, Cheyenne Mountain Entertainment estaba construyendo un negocio y un MMO partiendo de cero. Y ésa es una combinación muy atractiva. CME también tiene un estilo de dirección de primerísima categoría, y un gran equipo de inversión que me facilita el trabajo. Es el tipo de equipo en el que uno quiere estar.

Una pregunta obvia: ¿Por qué *Stargate?*
En primer lugar, porque tiene una buena estructura para la exploración de nuevos mundos y ése es un elemento de los MMORPGs que no ha sido suficientemente desarrollado. *Stargate* abre literalmente el universo para los jugadores, que



El pedigrí de Cheyenne Mountain debe asegurar un *Stargate Worlds* más sencillo que el desafortunado proyecto *SG1* de JoWood, hecho por Perception.

Teletipo



Portal de juegos gratis

Desde marzo está abierto goa.com, un portal de juegos en línea gratis. Aunque en un principio iba a abrirse en enero, la empresa decidió ampliar el periodo de beta interna.

Para poder participar de forma gratuita en todos los juegos del portal, el usuario debe crear una única cuenta. Los personajes de cada juego pueden evolucionar como en los juegos de rol en línea; cada jugador podrá dar un carácter único a su personaje utilizando objetos conseguidos mediante micropagos o las recompensas logradas en el juego. Para adueñarse de los objetos opcionales es posible utilizar una tarjeta de crédito, SMS o el servicio telefónico de tarificación personal.

Cada mes, Goa contará con numerosas posibilidades y nuevos objetos, con torneos y diferentes eventos que se propondrán a la comunidad de jugadores, que podrá hablar de todo esto en los foros. De momento, el portal ofrece tres juegos: *Extreme Soccer, Pangya* y *Gunbound* (en la imagen).







Queda saber cuántos de los 17 millones de espectadores de la serie se dejarán seducir por un MMO, **aunque el combate intuitivo, el apoyo de programas robot y el fácil desplazamiento deberían ayudar.**



pueden dedicarse a la tremenda compactación que existe en los MMORPGs, y no tienen que arrastrase a lo largo de todo un país para alcanzar su objetivo. También existe el reto de crear un sistema de combate que recree el combate de patrullas que se ve en la película. Para que ese sistema funcione bien hay que incorporar conceptos como maniobra, ponerse a cubierto y represión.

Teniendo en cuenta que es un género muy joven, parece apresurado decir que *World Of WarCraft* es la cumbre del MMO. ¿Qué camino cree que seguirán las cosas en un futuro?
Cuando nació la idea de la realidad virtual, estaba asociada al hardware. El jugador tenía que usar prótesis y gafas especiales, pero de los contenidos nadie hablaba. Los MMOs serán ese contenido. Creo que estamos avanzando hacia la tecnología de simulación de entornos por holografía, como ya se vio en *Star Trek: The Next Generation*. Hay que recorrer un buen trecho antes de que esto ocurra. Sólo hay que pensar en el software y la AI que se necesita para poder moldear una sola pieza periódica de este sistema holográfico. Ahí es donde la industria está trabajando muy a largo plazo.

¿Faltan nuevas ideas en el entorno MMO?
Basta con fijarse en cosas como el juego finlandés *Habbo Hotel* o el coreano *Kart Rider;* son dos ideas realmente originales. El problema estriba en convencer a alguien para que las financie.

Pero estamos fallando en lo que se refiere a la mecánica. Seguimos haciendo refritos de las mismas viejas ideas del rol de fantasía. Y nuestro concepto de lo que es un mundo continuo está empezando a apolillarse. El póquer online, ¿es un mundo MMO persistente o no? El juego puede seguirle la pista a mi dinero y a mi nivel de habilidad. Y todo el mundo puede entrar. Tenemos que fijarnos en otros géneros y en otros estilos de juego si queremos ser un producto para todos los públicos.

¿Se puede decir que juegos como *Stargate Worlds* pueden superar a títulos similares de Xbox 360? ¿O hay demasiadas limitaciones?
Por supuesto que se puede. No hay ninguna complicación. Los jugadores de consola jugarán durante horas, igual que los jugadores de PC. No tengo claro si se ha sobrevalorado el tiempo que se dedica al juego, pero creo que los jugadores de consola llevan peor los tiempos muertos que los jugadores de PC. Las consolas obligan a los desarrolladores a incluir en los juegos una serie de limitaciones; tienen una memoria y un hardware limitados. Es obvio que hay límites en las consolas. Desarrollar para PC, en comparación, parece algo ilimitado. Las consolas no perdonan, pero eso no es necesariamente malo. Sólo nos obliga a tener un pensamiento más ahorrativo.

OUT THERE



360 GANA DEFINICIÓN

La incertidumbre sobre cuál sería el movimiento de Microsoft ante la llegada de la PlayStation 3 a Europa se hizo esperar sólo seis días... y la reacción se centra en Estados Unidos, donde el 29 de abril llegará la nueva Xbox 360 Elite a un precio de 480$. Sus principales características son un disco duro de 120 gigas (el doble que PS3), salida HDMI (cable incluido) y el color negro de la consola, el mando y los auriculares. Microsoft ofrece así tres versiones diferentes de su consola: la Core, sin disco duro, la Premium, con disco de 20 gigas, y esta Elite, con el disco duro más grande del mercado. Eso sí, el reproductor HD DVD hay que comprarlo aparte y cuesta 199 $. De momento, no se sabe nada de si este modelo de 360 llegará a Europa, ni de cuándo lo hará.



● www.xbox.com/en-US/hardware

SOUND BYTES

"Sí. Estoy muy decepcionado por saber exactamente lo que puede hacer la Wii, y sigo pensando que nadie lo sabe mejor que nosotros. Después de cinco años en el ciclo de vida del hardware, han descubierto al menos cómo crear sombreados básicos o cómo poner luz difusa, pero eso lo hace cualquiera. Todavía no veo suficientes post-efectos, aunque Wii podría tener una rate bestial. El otro día estaba desempolvando *Rebel Strike* y vino gente a visitarnos, y decían: '¿Por qué no hay nadie que haga esto con la Wii?' Y no supe qué decir, la verdad".
Julian Eggebrecht, de Factor 5, habla en IGN.com sobre el "torpe" desarrollo de Wii.

"Discutí con uno de mis compañeros de celda. Se había mosqueado porque yo dormía desnudo y le dije: 'No es culpa mía si se te pone dura'. Se me lanzó encima, pero le esquivé".
Jason Jones, modder convicto de la Xbox, describe en Laist.com la vida en un centro de rehabilitación.

"En el futuro, en vez de centrarse en la retrocompatibilidad con la PS2, los recursos de las compañías se orientarán cada vez más al desarrollo de nuevos juegos y entretenimiento exclusivos para la PS3, aprovechando las ventajas de esta atractiva tecnología".
David Reeves, presidente de SCEE, habla de la decisión de eliminar de la PS3 europea la compatibilidad por hardware con la PS2.

"El día en que vi a Iwata-san manejar el Nunchako, en un TGS de hace algunos años, supe que era lo mejor que Nintendo podía hacer para triunfar en la nueva generación. Y esto planteaba para nosotros un desafío continuo. Por eso, tenemos planes propios. Esto no nos coge de sorpresa. Nuestra estrategia ha estado decidida desde hace años, y podrá verse en las próximas vacaciones y también después".
¿Se estará refiriendo el director de cine Peter Moore a un mando con sensibilidad de movimiento de Microsoft en una entrevista con Game Informer?



ENTREVISTA

La destreza de Witcher

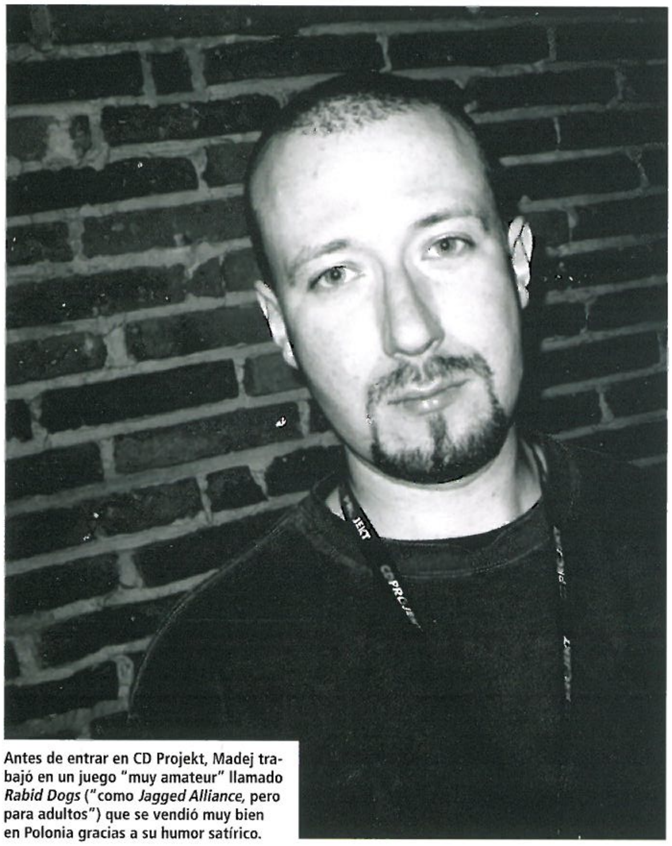
De la página a la pantalla de ordenador hay un largo camino, así lo ha recorrido un estudio independiente polaco

The Witcher es un ambicioso RPG para PC basado en las aventuras del mutante albino Geralt, un personaje creado por el autor de obras fantásticas populares Andrzej Sapkowski. EDGE visita en Varsovia al desarrollador CD Projekt para conocer la producción polaca (ver página 34) y hablar con el jefe de diseño, **Michal Madej.**

¿Hay una comunidad bien desarrollada en Polonia? ¿Tienen contacto con otros equipos?
El éxito de cualquier otro desarrollador polaco es bueno para nosotros, porque contribuye a difundir la idea de que Polonia cuenta con expertos capaces de hacer buenos juegos. Por ejemplo, estamos muy contentos con el gran éxito de *Painkiller* [desarrollado por People Can Fly, un equipo de Varsovia]. Y también tratamos de ayudarnos unos a otros, porque en Polonia no existe formación para estos expertos y sabemos que tenemos que formarnos por nuestra cuenta. Como somos muy pocas empresas, tenemos que intentar cooperar en muchas cosas. Competir no tiene sentido.

Con *The Witcher,* ¿escogieron conscientemente un tema de la cultura polaca?
Sapkowski es popular en todos los países donde publica. Es un error muy común creer que, porque un escritor es polaco, sus temas son completamente polacos. Su estilo es muy internacional. De hecho, yo creo que muchas de sus ideas son incluso más atractivas para gente de habla inglesa, porque utiliza con frecuencia el mito del Rey Arturo. A la mayoría de los polacos, por ejemplo, no les dice nada el nombre del Rey Pescador.

Es poco habitual que un estudio tenga tanta libertad, que han creado el juego por sí mismos. ¿Esto ha cambiado? ¿Qué tal ha ido?
Claro que ha cambiado. Hay un escritor polaco que decía: "Escucha siempre lo que te dice la gente, pero no hagas lo que ellos quieren". Siempre escuchamos lo que dicen los distribuidores, los periodistas y los fans sobre nuestro juego, pero luego lo hacemos como queremos. Si hiciéramos caso a todo el mundo, no existiría, por ejemplo, nuestro carismático héroe, porque la gente decía que le gustaría jugar con un hombre, o con una mujer, o con un elfo, o con un enano... Pero es cierto que hay muchas cosas que cambian después de escuchar opiniones directas e incluso un poco hirientes. Creo que la independencia no consiste en hacer todo lo que quieres, sino en escoger lo que quieres



Antes de entrar en CD Projekt, Madej trabajó en un juego "muy amateur" llamado *Rabid Dogs* ("como *Jagged Alliance*, pero para adultos") que se vendió muy bien en Polonia gracias a su humor satírico.







escuchar. Desarrollar un juego sin contar con la opinión externa es una tontería.

Es poco habitual ver un RPG que tenga sólo un personaje principal...
No creo que en el rol sea fundamental la elección del personaje. Es el desarrollo de este personaje lo más importante. En la mayoría de los juegos, uno sencillamente construye su personaje antes de empezar a jugar. Y luego, durante el juego, no tiene mucha repercusión el tipo de personaje elegido. Nosotros hemos trasladado esta elección de personajes del comienzo del juego a su desarrollo.

Personalmente, estoy muy satisfecho con el final de la historia, creo que es uno de los finales más interesantes de todos los juegos, original de verdad

El personaje tiene su historia, su aspecto, su carisma, pero puedes hacer más cosas que cuando te limitas a escoger un personaje.

Han añadido una historia propia, que se continúa en el universo que cuentan los libros. ¿Están contentos con el resultado?
Hubo que cambiar el guión. Teníamos que contar la historia para que pudiera entenderla incluso gente que no conociera el mundo de Geralt. Personalmente, estoy muy satisfecho con el final de la historia, creo que es uno de los finales más interesantes de todos los juegos, original de verdad. Lo diseñamos antes de empezar. Cuando haces un juego, es mejor si sabes que el final es bueno.

¿Cómo reaccionó Sapkowski al juego?
Al principio era bastante reacio a conocerlo, no le interesaba, porque se rodó en Polonia una película malísima basada en su obra. Es un poco difícil de explicar; había asuntos de lavado de dinero detrás de aquella producción. Después de aquello, Sapkowski intentó evitar cualquier tipo de adaptación. Pero ahora, después de haber visto el juego varias veces, le gusta, y cada vez colabora más con nosotros de forma regular.

Se ven pocos juegos adaptaciones de libros.
Sí, creo que el mejor fue *Betrayal At Krondor* [un RPG lanzado por Sierra en 1993, basado en una novela de Raymond E. Feist], un juego muy antiguo que contaba exactamente la misma historia que el libro. Pero la mayoría de las adaptaciones son sólo marketing. La parte visual fue muy complicada para nosotros, algo que en el libro es muy sencillo: 'Geralt caminaba por la calle.' En el juego, para contar esto, tienes que crear la calle, los edificios, otras calles que cruzan esa calle, la ciudad, la gente, animales, tiempo atmosférico... Una frase en un libro supone un mes de trabajo para nosotros.

Pero ahora los fans están entusiasmados con cómo ha quedado *The Witcher*. Creo que hemos creado algo que será una referencia para otras adaptaciones que se produzcan en el futuro.

En *The Witcher* hay mucho sexo y mucho romance, algo bastante raro en los juegos.
Sí, pero es que también es poco habitual en el género fantástico típico. Dime un solo momento erótico en Tolkien, por ejemplo... Y también puede haber malentendidos, porque el juego y su mundo no habla de sexualidad y erotismo; es como el mundo en el que vivimos, en el que existen estas cosas y nadie tiene miedo de hablar de ellas. Para mucha gente, el sexo es una fuerza motora de sus vidas; pregúntale a cualquier chica qué hay que hacer para manejar a un hombre; es la manera más sencilla. En el mundo de *The Witcher*, funciona igual, la gente habla de sexo, es una motivación importante para mucha gente, es algo natural.

Dado que CD Projekt confía en desarrollar una continuación de *The Witcher*, el final del primer juego ofrecerá más preguntas que respuestas, y la enigmática búsqueda de Geralt para descubrir su identidad "quedará esta vez sin resolver".

Tuvieron que añadir cosas al mundo de Sapkowski para que funcionara como juego; ¿alguno de esos añadidos les preocupaba?
Los más importantes eran el sistema de combate y la descripción de personajes. En los libros, el personaje tiene secretos, sus poderes son un misterio. Incluso en el quinto libro, el personaje hace cosas que nadie imaginaba, porque nunca se habían contado antes. En el juego, tenemos que describirlo todo, rompiendo así el misterio sobre los Witchers. De hecho, los desmitificamos.

PERPLEXCITY
WWW.PERPLEXCITY.COM





ONLINE

Jugar fuera de casa

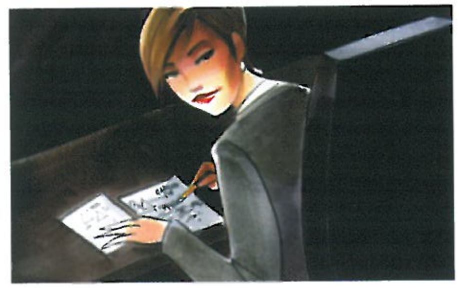
Los ARGs llegan hasta a la DS cuando se trata de jugar fuera del cuarto de estar, pero el jugador tiene que saber moverse

Perplex City termina con un jugador cavando con una azada en medio de un bosque. Este título de Mind Candy, uno de los Juegos de Realidad Alternativa (ARG) más conocidos, es una mezcla que puede jugarse en la web, en la televisión y con cartas de enigmas. Su ganador, Andy Darley, parece que va a convertirse en una pequeña celebridad en internet. Los lectores de la web de Darley (andthenhesaid.com/cube) han seguido de cerca su carrera a la caza del tesoro del juego, el llamado "Cubo Receda", que este jugador logró desenterrar en Northamptonshire (Gran Bretaña). Aunque los 150.000 euros de premio le han ayudado a comprarse una casa, el dinero no fue lo que le llevó a participar: "Me apasionaron los aspectos interactivos y de inmersión. Tiene muchos hilos argumentales: la búsqueda del tesoro, la propia trama, las cartas de enigmas, la comunidad online...". El descubrimiento de Darley proporcionó al equipo de *Perplex City* ideas sobre las que trabajar en el futuro. El principal cambio es que, siguiendo la tendencia actual de los videojuegos, *Perplex City* se va a convertir en un juego episódico. El director de juego de Mind Candy, **Adrian Hon,** explica: "A no ser que empieces a jugar desde el principio, es imposible ponerte al día en un ARG. Así que, en vez de crear una sola historia larga y continua, vamos a idear episodios que duren entre dos semanas y dos meses".

Quizá el principal escollo del ARG no es la falta de interés, sino la necesidad de conjugar la participación de mucha gente con la de que la experiencia de juego sea íntima y especial



La mayoría de los ARGs gustan a un público muy definido, y, como en sus orígenes muchos fueron simples anuncios (dos de los más populares, *The Beast* y *I Love Bees,* nacieron como promoción de películas como *AI* y *Halo 2), se* limita el tamaño y la diversidad de la base de jugadores. Hon considera que la posición destacada de *Perplex City* se debe más a las cartas de enigmas que al premio.



***Perplex City* cuenta una compleja fábula de robo intergaláctico. Parte del atractivo de los ARGs está en cómo los participantes desentrañan la historia siguiendo pistas en distintos medios, cambiando incluso el curso de la historia con sus propios actos.**

"Los ARGs que cuentan con elementos físicos que puedes tocar pueden llegar más lejos que aquellos que sólo son online. El hecho de que estas cartas se vendan en tantos sitios amplía nuestro público".

La segunda temporada de *Perplex City* ha comenzado en abril, pero hay que ver qué lugar ocuparán los ARGs en el mundo de los juegos. Hon explica: "En el futuro serán mucho más accesibles y explorarán nuevas formas de obtener ingresos. Estos juegos consideran que la historia es lo principal y, como la Wii, ofrecen un innovador sistema de interacción, utilizando herramientas que utilizamos cada día por otras razones, como Google, Hotmail y Skype". Quizá el principal escollo de este género no es la falta de interés, sino la necesidad de conjugar la participación de mucha gente con la de que la experiencia de juego siga siendo íntima y especial. Los ARGs tendrán que dejar a un lado las multitudes y ofrecer mundos secretos que explorar, si quieren evitar que el jugador se convierta en otro simple turista virtual.



El Receda Cube, desenterrado por Darley (arriba, con Hon) a principios de febrero. En los últimos días del juego, la ubicación del cubo era bien conocida y muchos jugadores coincidieron en el mismo sitio. Pero el interés de Darley por la arqueología fue lo que le dio ventaja.





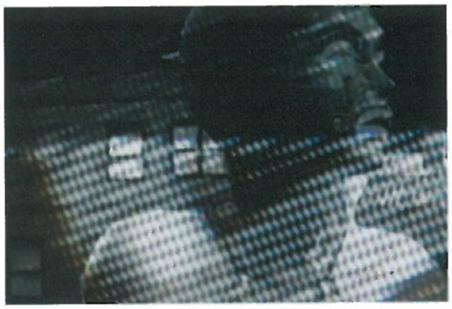
12+
www.pegi.info
MENTIRAS, TRAICIÓN Y ASESINATO.
HOTEL DUSK Room 215
MISTERIO EN EL HOTEL DUSK.
24 Diciembre 1976 Nueva York
¿BRADLEY?
CUERPO DESAPARECIDO.
¡¿Un disparo?!
¿Por qué?
¿QUÉ PASÓ AQUELLA NOCHE?
Kyle Hyde
Los Angeles
1979
¿CONOCE ELLA A BRADLEY?
HOTEL DUSK
HOTEL DUSK Room 215
NINTENDO DS
NINTENDO DS Lite
PANTALLA TÁCTIL
¿Serás capaz de resolver los enigmas de la habitación 215? Regístrate en Hotel Dusk y sumérgete en una novela de intriga y misterio. Usa el micrófono y el Stylus de tu Nintendo DS para atar todos los cabos y descubrir qué esconde el pasado de Kyle Hyde.
© 2007 NINTENDO/CING. TM ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Manhunt 2

PLATAFORMA: PS2, PSP, Wii **DISTRIBUCIÓN:** TAKE 2



Puede que la prensa amarilla espere más promoción, esta vez a cargo del nuevo estudio de Rockstar Londres. Toronto hará la versión para Wii, donde lo interesante será el control gestual.

Mercenaries 2: World In Flames

PLATAFORMA: 360, PC, PS2, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EA



Por fin ha terminado el misterio del distribuidor y la insinuación de que Pandemis mantendría la exclusiva para PS3. Se esperan lanzamientos simultáneos para las cuatro plataformas.

Uncharted: Drake's Fortune

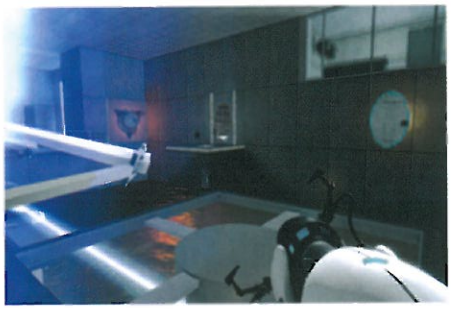
PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE



Se descubre otra identidad secreta mientras las operaciones de la jungla de Naughty Dog dejan de ser un vídeo del E3. Es de esperar que esta animación tan fluida sea algo más que un farol.

Half-Life 2: Orange/Black Box Editions

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EA



EA confirma el título (y también un nuevo retraso) para el paquete completo de *Half-Life 2*. Con un poco de suerte, *Episode 2*, *Portals* y *Team Fortress* podrán prepararse para el otoño.

Hellboy

PLATAFORMA: 360, PSP, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** KONAMI



Guillermo del Toro prometió en su día un control de calidad personal y estricto para esta adaptación del cómic que parece más fiel a éste que incluso a su propia superproducción cinematográfica.

Grim Grimoire

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** NIPPON ICHI



Distribuido por Nippon Ichi, y desarrollado por Vanillaware, es un SRPG con una perspectiva no muy habitual: un *scroll* lateral. El juego se basa en criaturas invocadas y ataques en formación.

Enemy Territory: Quake Wars

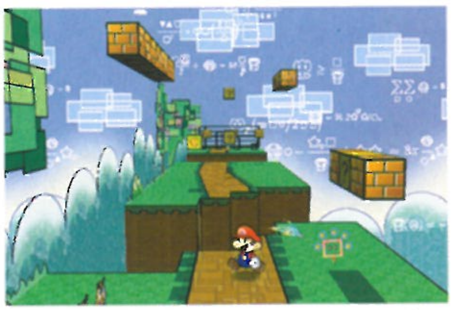
PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION



Esperemos que Z-Axis supere a *X-Men: the Offical Game* y haga que merezca la pena batallar en PS3. El estudio de *Wolfstein: Tides Of War*, Nerve, está con la 360, la apuesta más segura.

Super Paper Mario

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO



Mario salta de su plataforma mientras ésta cae al vacío. Se desconoce la influencia que el Wiimando tendrá en esta competición del diseño 2D contra el 3D, pero mejor no esperar mucho.

Wing Commander Arena

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** EA



Gaia Industries se une a EA para este inesperado regreso. Las primeras secuencias muestran los visuales en 3D, pero la acción en 2D es aún rígida, lo que no va a gustar a los fans de la serie.

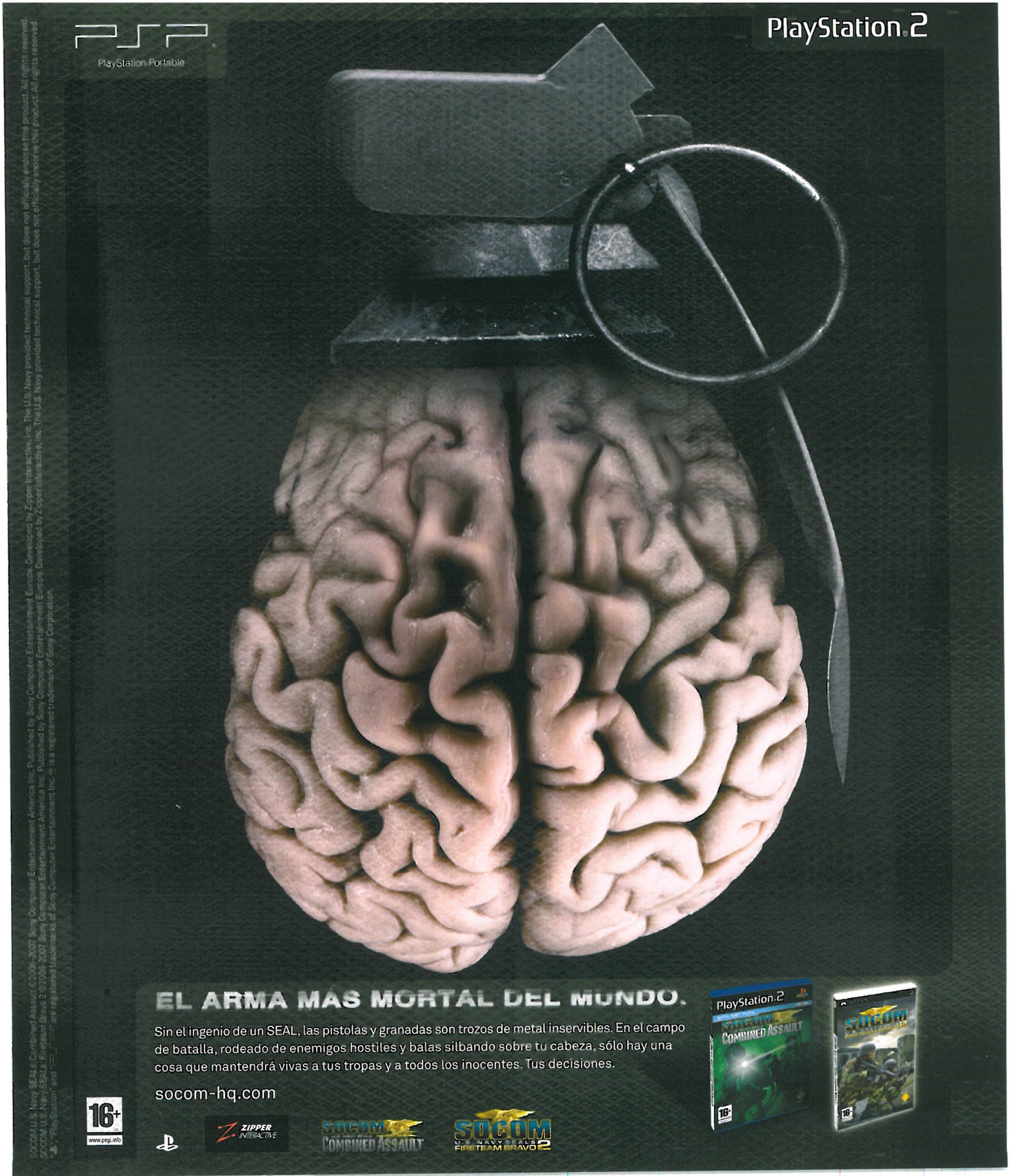


EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

FoolYoo

http://splax.net/game/foolyoo.html

Si quitamos los golpes de katana de *WarioWare Twisted*, y los mezcláramos con los eternos enemigos de *House of the Dead*, obtendríamos algo parecido a *FoolYoo*, un scribble'em up (garabatéalos) teñido con una sensación de fatalidad. Pero la elegante presentación y la hipnótica banda sonora es lo que lo hace algo más que la suma de sus partes.
Aunque esté enteramente en japonés, la simplicidad de manejo de la espada con el ratón supone que queda poco espacio para la confusión, y no importa si estás matando demonios o cortando verduras para la sopa. El control del ratón es preciso y responde bien (aunque se recomienda, por razones obvias, el uso del navegador Opera de la Wii), y el diseño es de una simplicidad evocadora.
Aunque la mecánica no consigue un ámbito complejo, el ritmo al que los enemigos aparecen hace que sea un juego de acción visceral. En un universo pre-Wario, *FoolYoo* hubiera sido toda una novedad. Ahora es simplemente un juego con una presentación muy bonita, atractiva y con un extraño humor.


PSP
PlayStation Portable
PlayStation.2
EL ARMA MÁS MORTAL DEL MUNDO.
Sin el ingenio de un SEAL, las pistolas y granadas son trozos de metal inservibles. En el campo de batalla, rodeado de enemigos hostiles y balas silbando sobre tu cabeza, sólo hay una cosa que mantendrá vivas a tus tropas y a todos los inocentes. Tus decisiones.
socom-hq.com
16+
www.pegi.info
ZIPPER INTERACTIVE
SOCOM COMBINED ASSAULT
SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2
PlayStation.2
SOCOM COMBINED ASSAULT
18+
SOCOM
18+





COSAS SOBRE Japón

Un país animado

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos y corresponsal en Japón de Meristation.com

La televisión japonesa es famosa por muchos motivos. Cuenta con absurdos programas de variedades, estrafalarios anuncios y una ingente cantidad de doramas (series normalmente divididas en 13 capítulos de 50 minutos que relatan todo tipo de relaciones tempestuosas y romances imposibles). El resto de la parrilla está copado por informativos y por el tema que hoy ocupa esta sección, la animación japonesa o *anime*. Cualquiera que se ponga la "caja tonta" en Japón tiene un alto porcentaje de posibilidades de toparse con dibujos animados de todo tipo. Son tantos que las cadenas de TV no cierran su programación hasta altísimas horas de la madrugada, momento en que se emite todo el *anime* que, por su contenido, ha sido desplazado en la parrilla hasta más allá de la medianoche. Dos de los últimos bombazos, *Death Note* y *Nana,* son un claro ejemplo del tipo de series que obligan a sus seguidores a programar el vídeo.

Precisamente, la madurez de algunas de estas producciones, junto con la hilaridad, frescura, temática y carisma de otras, son las características que las alejan del estereotipo de dibujo animado que se tiene en Occidente, y, en consecuencia, las que más seguidores tienen. En el campo de la animación no todo son animales parlanchines, y así lo demuestran series sobre médicos, músicos y, sí, claro, piratas y ninjas que se superan a sí mismos día tras día, sin llegar a rendirse jamás.

En tiempos de Osamu Tezuka, el dios del manga, la industria de la animación japonesa experimentó tal despegue de la mano de su Mushi Productions que le llevó a un reconocimiento internacional que perdura hoy. La Toei Animation, la otra gran cantera de éxitos de la animación clásica, ha exportado por su parte tantas series de dibujos animados que su nombre es fácilmente reconocible para la inmensa mayoría. Hoy día, estudios como Mad House, Pierrot o Production I.G. trabajan duro para pulir sus creaciones, y, fruto de esta competencia, la calidad visual de sus últimas obras ha alcanzado cotas que parecen difíciles de superar.

La industria del videojuego no ha sido ajena al éxito cosechado por el campo de la animación, y desde hace ya tiempo los juegos en *cell shading* han conseguido hacer de los dibujos animados una experiencia interactiva. Desde el *Zelda: the Wind Waker,* aclamado en su día por su particular apuesta gráfica, hasta en futuros lanzamientos, como el *Eternal Sonata,* se ha podido observar también un constante perfeccionamiento de los gráficos de estética animada, hasta el punto de que cuesta trabajo notar diferencias entre los personajes de un videojuego y del *anime* en el que está basado. Pueden dar fe de ello todos aquellos que hayan probado los juegos de lucha de *Naruto* y *Bleach* para la Wii.

No es desconocida tampoco a estas alturas la simbiosis que siempre ha existido entre la animación nipona y la industria del videojuego desde su mismo nacimiento, si bien es cierto que es ahora cuando está alcanzando su punto álgido en todos los niveles. Hemos llegado a un extremo en el que se está invirtiendo el orden natural de la explotación de una serie animada. Tradicionalmente, si un *anime* tenía una cuota de público razonable que justificara la creación de un videojuego basado en su nombre, se le daba luz verde al proyecto en

La industria del videojuego no ha sido ajena al éxito cosechado por el campo de la animación, y desde hace ya tiempo los juegos en *cell shading* han hecho de los dibujos animados una experiencia interactiva







A partir de ahora, no vale conformarse con los cortes animados que aparecen entre fase y fase de juegos como *Children of Mana*. Si las productoras se rascan el bolsillo y producen el *anime* entero, obtendrán sus ansiados beneficios, amén de alegrar a los más *otakus*.



cuestión de días. Como sucede que son más bien pocas, por no decir ninguna, las series que pasan sin pena ni gloria por televisión, resulta raro encontrar un *anime* que no cuente a día de hoy con su correspondiente versión jugable.

Y aquí es donde las empresas de videojuegos han descubierto que pueden sacar mucha más tajada al pastel de la animación. Invirtiendo las tornas del proceso, son varios los juegos que van a dar el salto desde la consola hasta el mundo del *anime*. Cierto es que ya existen series animadas de *Pacman, Super Mario* y *Sonic,* pero, al estar enfocadas a un público infantil y contar con presupuestos limitados, no pueden tener cabida en el mismo saco que lo último que pega fuerte en televisión (como el *Tokimeki Memorial only Love,* basado en el famoso simulador de citas de Konami). Hace relativamente poco desfilaron también por las teles japonesas *Disgaea* y los OVAS de *Tales of Phantasia,* que retrataban el videojuego de Namco con una fidelidad pasmosa. Estos últimos, además, pertenecen al enorme grupo de títulos de estética animada que claramente se prestan a su conversión a *anime*. El último en subirse al carro ha sido *Devil May Cry.* Y es que, si un videojuego ha logrado éxito como entretenimiento interactivo, ¿por qué su versión animada no iba a tenerlo?





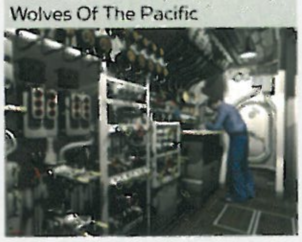

Virgin PLAY
MIDWAY
18+
www.pegi.info
¡PROXIMAMENTE!
(Mayo)
Wii
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
MORTAL KOMBAT
ARMAGEDDON
- Movimientos especiales específicos para Wii (con un simple movimiento de muñeca realizarás alucinantes combos).
- Modo resistencia para Wii.
- Más de 60 personajes para elegir.
- Crea tu propio luchador.
- Crea tus propios FATALITIES.
- Y mucho más...
Wii
Move you

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Silent Hunter 4: Wolves Of The Pacific



Esperemos que tantos atrasos nos ahorren parches y que el velero sea de fiar. Las imágenes son ambiciosas, pero *Dark Messiah* ya dejó ver los posibles riesgos.
PC, UBISOFT

Soul Cradle



Que Nippon Ichi esté haciendo algo nuevo basta para poner nerviosos a sus fans más leales. Que esté preparando el Advance Wars hace que hasta se desmayen de la emoción.
PS2, NIPPON ICHI

Sim City DS



El enemigo de todo lo productivo ya ha deteriorado bastante la mano de obra japonesa, y se rumorea que se avecina como una sartén voladora que todo lo devora.
DS, EA

Más allá del juego

¿Quién decide los límites de juego en el PC?



Si hablamos de ajustes en los juegos, el FEAR de Monolith es el juego más actualizado que existe. Llamémoslo extensibilidad o mala optimización, en cualquier caso, el juego es uno de los más agotadores, a la vez que gratificantes, que haya visto esta comunidad.

Crysis quiere que creas que todo es posible; por eso, además de proporcionarte un sofisticado lugar de entrenamiento, te ofrece un perfeccionado set de espadas en el nanotraje. Y eso no es todo.

Es poco probable que el juego resulte un absoluto fracaso, pero quizá la acción no se desarrolle como debiera o, después de tantos años de diseño invertidos por Crytek, las físicas y los combates aéreos dejen mucho que desear. Quizá parezca algo así como una mezcla de *Far Cry*, con *Alien* y *Top Gun*, y no logre despegar.

Pero hay una posibilidad más interesante: quizá a una gran parte de su público le importe un comino si es una cosa o la otra, porque lo que está esperando de verdad es otra cosa: el CryEngine 2.

En el reportaje sobre el futuro del PC del nº 11 de EDGE, se planteaba la cuestión de qué significaba la palabra "juego". ¿Qué es jugar? Pero aún más importante, ¿qué no lo es? ¿Hacer el tonto en los semáforos de camino al trabajo no es jugar? ¿No son un juego las relaciones personales? ¿Y la política?

Del mismo modo, ¿quién tiene derecho a decidir lo que va a ser o no parte de *Crysis*? ¿Es, por ejemplo, el binomio riesgo-recompensa del hardware de aceleración del ordenador menos emocionante o válido que aterrizar después de un salto peligroso o sobrevivir a un ataque de run-and-gun? ¿Acaso no es un buen ejemplo del antiguo método de almacenar en stock y después vender la mercancía la espera de un nuevo PC, el ensamblaje de sus partes y puesta en marcha?

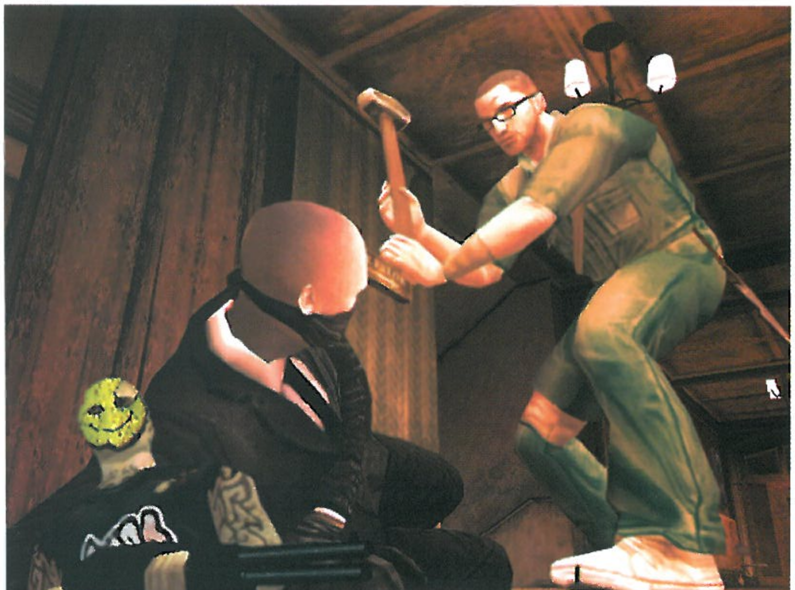
Cuando se profundiza en el backend (entorno) del Doom 3 Engine o en el GameBryo de *Oblivion*, y consigues encontrar esos detalles adicionales o frames por segundo, ¿no experimentas ese mismo estremecimiento que cuando buscas extras que no puedes bloquear en esos mismos juegos? Pregúntale a un entusiasta del PC, y te responda que es incluso mejor.

Esta afición por ajustar los juegos ha hecho que alguno que otro malo y sin lustre tenga éxito, e incluso una larga vida. Sólo hay que fijarse en las comunidades que se han formado en torno a juegos como *NFS: Most Wanted*, *Call Of Juárez*, y *Boiling Point*. Puede que ser flexible y abierto en la tecnología de juego no sólo sea norma de los programadores, puede que también sea un modelo de diseño de juego.

PLATAFORMA: **PS2, PSP, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **TAKE 2**
ESTUDIO: **ROCKSTAR**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **VERANO**

Manhunt 2

Rockstar prepara otro regalo para la prensa amarilla con la vuelta a escena de los asesinatos de *Manhunt*



Es controvertido saber cuánto del placer de las ejecuciones corresponde a los algo cómicos vídeos de asesinato en lugar del simple disfrute de conseguir el mejor resultado posible.









Se supone que hacer una segunda parte es la opción fácil. En *Manhunt 2* no lo es para nada. Entre la mezcla de escándalos de prensa amarilla, investigación de asesinatos y prohibiciones de venta que acompañaron el lanzamiento del título original de Rockstar estaba el hecho de que *Manhunt* era un juego tremendamente bien realizado, con una mecánica sólida, un tema controvertido de fondo y un acercamiento al sigilo en el que tanta vigilancia era compensada visualmente. Era una experiencia exigente, que además se atrevía a explorar esa relación entre entretenimiento y violencia de la que muchos otros títulos, menos controvertidos, se dedican a sacar provecho. *Manhunt* era un juego provocador que invitaba a la reflexión, pero su distribución pagó el precio de sus innovaciones. Por lo tanto, la gran pregunta sobre su continuación no será sobre su jugabilidad, sino ¿cómo esperan sus desarrolladores lograr que salga a la calle?

Como es comprensible, Rockstar evita entrar en cualquier tipo de discusión sobre ese tema, pero, juzgando a partir del mismo juego, algunos de los elementos más conflictivos –también los más interesantes– de la trama han sido simplificados, y el resultado es un título que, aunque no es menos sangriento, tiene menos que decir sobre la coacción y el asesinato por pasar el rato.

Lo único que se ha mostrado hasta ahora es la versión para PS2, que será el primer juego lanzado por el recién creado Rockstar London Studio. Este nuevo equipo ha optado por la paranoia y las enfermedades mentales para justificar el gore extremo, aunque ansía emular la atmósfera y la jugabilidad del original, distanciándose al mismo tiempo de los personajes y la premisa de películas *snuff* del primer juego. Su línea argumental opta por unos pacientes mentales escapados y una siniestra conspiración que necesita ser desentrañada, así que opta por una historia más tradicional que, además, no ofrezca los elementos psicológicos de la saga.

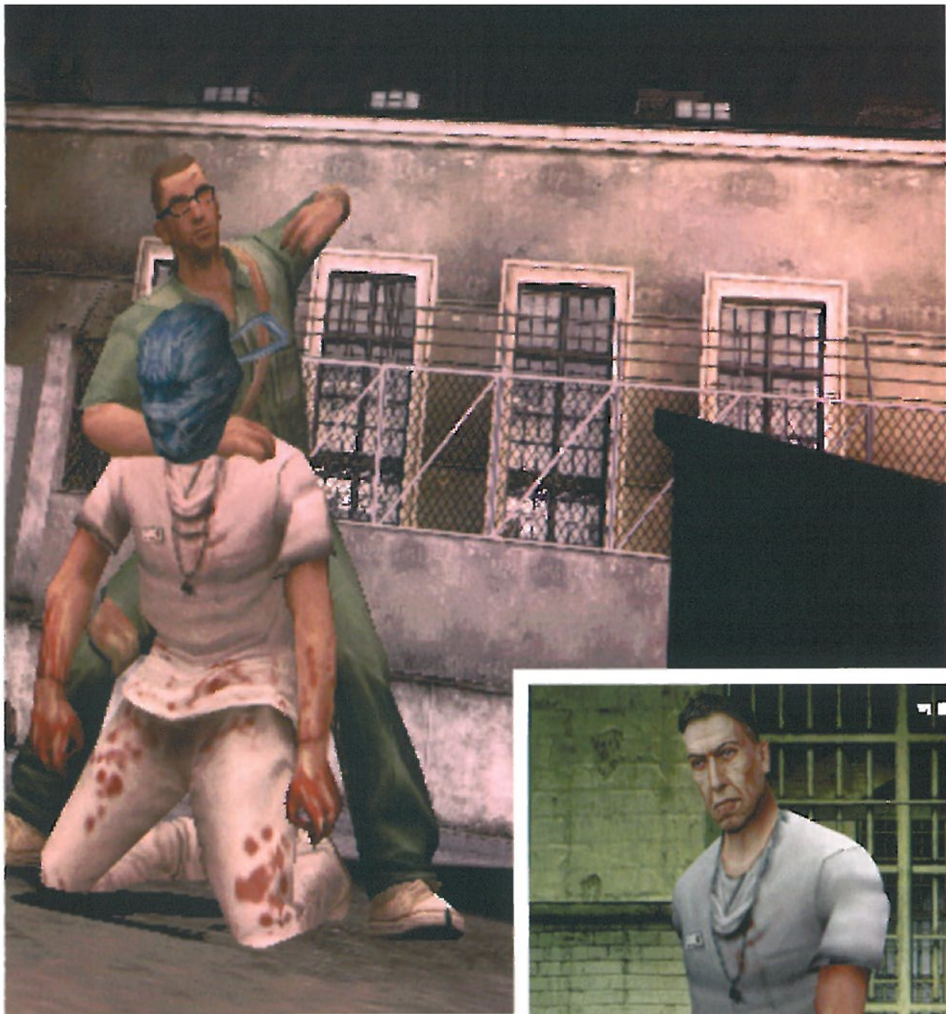
Sin embargo, al ver a uno de los desarrolladores de Rockstar jugando la sección tutorial inicial, el original viene a la mente. El título comienza con la fuga de un manicomio durante una tormenta eléctrica, en la que se ve al protagonista, Danny, cuyos andares pesados y simiescos recuerdan a los de James Earl Cash del primer *Manhunt*, y los objetos de los escenarios siguen resultando familiares y funcionan de la misma manera.

Tras dar un salto a un nivel posterior, ambientado en un burdel, se hacen evidentes los desarrollos prometidos por Rockstar. En esta ocasión hay cuatro clases de arma, que van desde las de un solo uso, como las jeringuillas o los bolis, a las de cierta distancia, como las escopetas. Como siempre, puedes desplegar una terrible creatividad con las herramientas a tu disposición, ya que el juego se encarga de alimentar tus bajos instintos.

Queda por ver cómo encajará el juego la pérdida del Director, cuyos desvaríos radiofónicos eran parte esencial de la ambientación del *Manhunt* original



Ahora los enemigos pueden ver a los jugadores escondidos en las sombras. Debes apretar como loco un botón para seguir oculto.



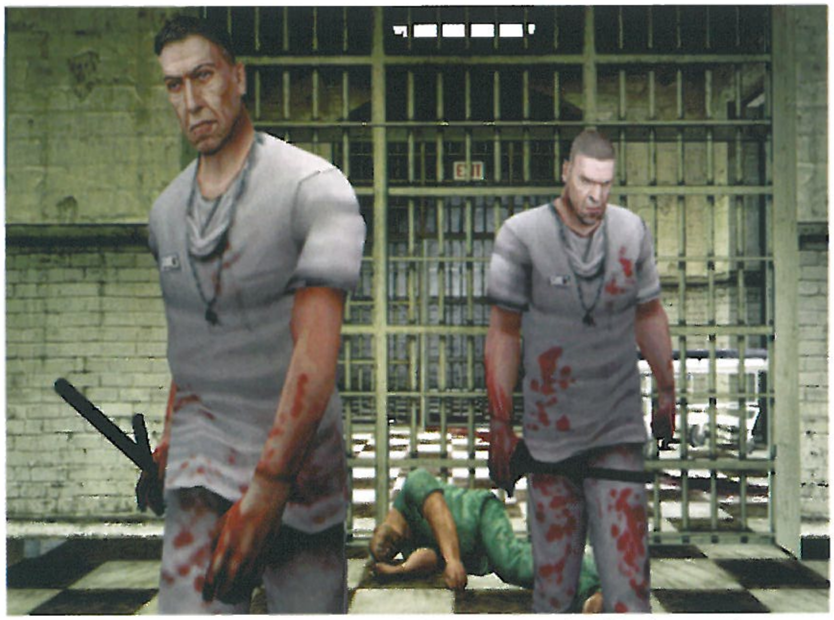








La escopeta provoca un refrescante cambio de ritmo, ya que el lento caminar de Danny se transforma en una enloquecida carrera en la que se dispara el número de víctimas.



Los logros de Rockstar en cuanto a diseño de sonido –ruidos lejanos y suaves acordes ambientales– se mantienen en este juego. El manicomio parece una mezcla de Black Mesa y las instituciones de *Second Sight*.

No sorprende que puedas usar objetos como las tenazas, necesarias para revelar pasillos ocultos, lo que puede sorprenderte es haber pensado por primera vez en usarlas así.

El sigilo se ha mejorado algo gracias a la habilidad de romper las luces y crear tus propias sombras para esconderte. Esto juega un papel crucial en la gran evolución de *Manhunt 2:* atraer a los enemigos para lograr los nuevos asesinatos ambientales. Quizá estén pregrabadas las secuencias en que eliminas matones con armarios de fusibles abiertos o tazas de inodoro, pero son viscerales.

Lo que no ha cambiado es la mecánica de las ejecuciones: un juego de riesgo perfectamente calibrado en el que la intensidad del asesinato depende de durante cuánto tiempo hayas tenido al enemigo en tu mira. El acercamiento de Manhunt a las muertes gratuitas siempre ha sido perverso, ya que premia a los que más esperan antes de actuar.

La narración también parece tan lineal como en el título original, pero con el margen suficiente como para que cada secuencia sea distinta según las acciones del jugador y que la IA resulte impredecible. Aun así, lo que queda por ver es cómo encajará el juego la pérdida del Director, cuyos desvaríos radiofónicos eran parte esencial de la ambientación del *Manhunt* original. Es posible que se pierda mucha de esa excepcional atmósfera opresiva y esa sensación de claustrofobia. Aunque el afable psicópata Leo Klasper cumple una función similar, ofrece al jugador menos complicaciones morales, y la falta de un tema tan espinoso como las películas *snuff* parece provocar que el contenido del juego sea menos significativo a nivel temático. Seguro que *Manhunt 2* te pondrá tenso, pero quizá no te haga sentir incómodo.

La cuestión de cómo se jugará este juego en la Wii sigue sin tener respuesta. Aunque Rockstar dice que el juego será básicamente el mismo en todas las plataformas, no hay nada que insinúe cómo se usará el mando o el Nunchako en la versión que está desarrollando Rockstar Toronto. La elección obvia son los asesinatos ambientales, como estrangular a los enemigos con el cable de un teléfono, pero como ocurre con la mayor parte del actual catálogo de Wii, Manhunt 2 corre el riesgo de que, al no haber sido creado en exclusiva para la consola, esta propuesta tan intrigante no consiga cumplir su potencial.

De todas formas, hay cosas que están muy claras. Igual que el abogado de Miami, Jack Thompson, sigue empeñado en mantener una guerra contra Take-Two Interactive para impedir que el juego destruya la civilización moderna, es evidente que Rockstar está creando una experiencia sólida, gratificante y a menudo cautivadora. Su comprensión de la forma en que los juegos tienen que usar los elementos cinematográficos, como el diseño de sonido o la iluminación, contrasta de forma directa con las escenas de vídeo cutres y los guiones deslavazados de la mayoría de títulos, y la continua negativa del desarrollador a ofrecer material de prueba es admirable. Si el resultado de dichas técnicas sigue siendo tan atractivo, quizá sea el momento de empezar a firmar unas cuantas peticiones propias para impedir que algunos de los videojuegos más desafiantes acaben desapareciendo de la faz de la tierra.



Usar el lavabo

Los asesinatos ambientales funcionan de forma similar a los puzzles de los *Legend of Zelda:* el jugador se encuentra con varios objetos –por ejemplo, una taza de inodoro, una luz parpadeante y un enemigo en la distancia– antes de empezar a pensar cómo utilizarlos en conjunto. De nuevo, el mayor logro de Rockstar son las variaciones de ritmo: la mezcla del acecho al enemigo con momentos de experimentos caseros. Como era de esperar, la recompensa a tanto planear es de una brutalidad elaborada y explícita, y compensa de sobra el tiempo que has pasado entre las sombras.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **FLYING LAB SOFTWARE**
ESTUDIO: **FLYING LAB SOFTWARE**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **JUNIO**

Pirates of the Burning Sea

El último multijugador masivo sale a la superficie, y tras cinco años de desarrollo aparece en forma... de barco



Con docenas de marineros al asalto a la vez, es difícil imaginar cómo conseguirá Flying Lab que el caos resultante sea espectacular, en lugar de apretujado.





En un género saturado de entornos alienígenas, *Pirates of the Burning Sea* parece mucho más cerca de casa y quizás, a primera vista, más mundano. Pero lo cierto es que su ambientación en el Caribe del siglo XVII es una de las principales razones de que este Multijugador Masivo Online (MMO) merezca la atención. En lugar de intentar nervisamente evitar los clichés y darle vida a su visión personal de la fantasía o de la ciencia-ficción, Flying Lab sólo necesita recrear los estereotipos de la época. Y en cuanto a que no haya demasiadas opciones para la creación de personajes, ¿quién puede imaginar gente más distintas que los españoles, los ingleses, los franceses y los mismos piratas? Es una decisión interesante, aunque más vale dejar de lado las preocupaciones sobre si habrá superpoblación de piratas.

No es que *PotBS* intente enviar una visión realista: lo que ofrece es un acercamiento bravucón y legendario a los marineros de entonces. En el Triángulo de las Bermudas pueden verse barcos fantasmas de un verde fosforescente, y seguro que, si los monstruos marinos no aparecen en el lanzamiento inicial, no tardarán en llegar. Las aventuras a pie que podrás tener en costas misteriosas e islas inexploradas serán heroicas, con tu valiente capitán enfrentándose a furiosos mayas.

El combate cuerpo a cuerpo en tercera persona es algo central; un cambio curioso partiendo de que, dos años atrás, Flying Lab indicó que no estaría en el lanzamiento y que se añadiría más tarde. Parece que se ha recuperado para hacer el título más accesible y darle un atractivo más completo que el de lo que parece un simulador naval online. Las peleas con espadas usan el habitual (y cómodo) sistema de ataques rítmicos. Las habilidades según avanza tu personaje a lo largo de uno de los tres posibles caminos de la Esgrima (habilidad con la espada tradicional con una mano), Florentina (un estilo a dos manos más agresivo) y Pelea Sucia (viles trucos que asociarías con Jack Sparrow).

> **En el Triángulo de las Bermudas pueden verse barcos fantasma, y seguro que, si los monstruos marinos no aparecen en el lanzamiento inicial, no tardarán en llegar**

El primer punto en el que el juego quiere alejarse de lo habitual es visualmente. *PotBS* quiere romper la tónica de los MMOs con un número de animaciones ridículo, aunque quizá sea más una necesidad que un arranque de idealismo: los fuegos artificiales tras los que muchos multijugadores esconden tus ataques estarían aquí fuera de lugar. Más interesante es que, si llevas tu barco al lado de otro con una pizca de habilidad de navegación, obtendrás la opción de balancearte y neutralizarlo matando a su capitán. Lo que no es un esfuerzo solitario: aunque cada



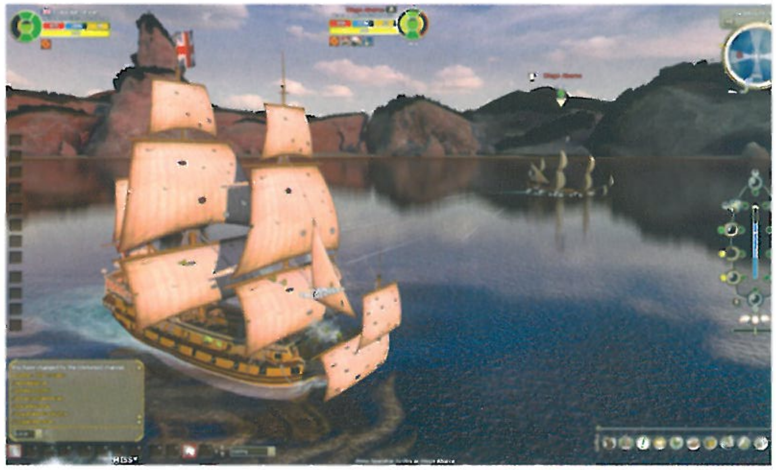
Aunque inspeccionar los escenarios desde la cubierta de tu barco parece una majestuosa opción, en realidad eres un prisionero, ya que no está incluido en el lanzamiento ir en la cubierta de las 50 naves del juego.











Dejar que tus velas se agujereen con los disparos (arriba) tiene más ventajas que ser un blanco fácil para tus enemigos. Los giros más lentos dificultan sacar los cañones fuera.

barco sólo lleva a un jugador, otras naves que estén en la batalla pueden abordar contigo, y cada uno puede llevar tripulantes en oleadas de 20 hombres para entretener a los subordinados mientras te dedicas a cazar al capitán.

Aunque este nuevo interés en un sistema de combate conocido puede ser una buena manera de convencer a la gente de usar el juego, su raíz sigue siendo la navegación. Conseguir tu propio buque como recompensa final después de dedicarle las suficientes horas no es un gancho llamativo. El tutorial explica tu ascensión al grado de capitán, y aunque tu primera nave no será un galeón, podrás navegar entre dos ciudades desde el principio, hundiendo otros barcos y entreteniéndote con un poco de pillaje.

Los autores alegan que las batallas náuticas son más profundas que los destrozos arcade de *Sid Meier's Pirates!* pero están lejos de la complejidad de un simulador completo. Es una comparación vaga, pero es difícil buscar una mejor sin juegos parecidos. Lo principal en la mente de los jugadores debe ser el viento, que determina si vas a ser un objetivo móvil o estarás inmóvil. El alcance de los cañones y los arcos de disparo están indicados por las sombras sobre el agua que hay entre tu objetivo y tú, y con el tiempo conseguirás 12 tipos de disparo para estar a la altura de la situación y de tus objetivos, nobles o de rapiña. Para mantener el negocio de los constructores de barcos y, a la vez, evitar una severidad irritante, las naves tienen un número limitado de puntos: cuanto más caro es el barco, con menos puntos comienza. Si pierdes una pelea, pierdes un punto de durabilidad. Pierde todos tus puntos y el barco quedará destruido, con tu triste versión virtual en una balsa mal construida.



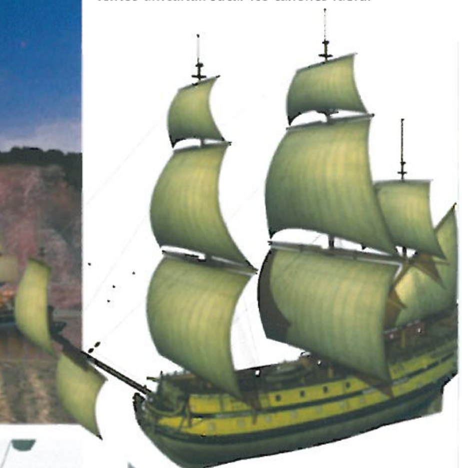
Otro añadido interesante es la confrontación entre puertos. Los desarrolladores prometen batallas a gran escala entre jugadores con 80 ciudades en juego, con ventajas como impuestos reducidos a la nación que venza, y distinciones a los que consigan una amplia victoria. Los piratas pueden implicarse, pero sólo podrán obtener una concesión de tres días, ya que dependen de su habilidad única de robar barcos enemigos.

PotBS es quizá lo más cercano a una apuesta segura que los MMO tienen en el horizonte. No es excepcionalmente ambicioso, tiene una beta en circulación desde hace un año, y que Flying Lab se financie a sí misma implica que nadie tiene que preocuparse por un lanzamiento precipitado, como el de *Vanguard*. Pero este género se está superpoblando, y la falta de la temeraria lógica empresarial de este mundo puede suponer la perdición de *PotBS*.





Pese a estar dominados por el ritmo y los clics de ratón, los combates resultan más brutales que los de sus compañeros online, al cambiar los típicos efectos de partículas y brillantes auras mágicas de los MMO por frío acero, plomo caliente y ríos de sangre roja.



Pulso de acero

El añadido de *PotBS* a la más que probada fórmula de los combates a bases de habilidades es un contador de Equilibrio. Si lo tienes lleno, esquivarás golpes y permanecerás a salvo, pero los ataques sucesivos lo irán reduciendo. Lo normal en los juegos online es que seas intocables ante enemigos con nivel inferior al tuyo, pero aquí los ataques débiles en masa pueden reducir tu Equilibrio y hacerte vulnerable igual que lo haría un solo oponente con más nivel. El contador aparece por el deseo de ofrecer una esgrima creíble, en la que puedas repeler a múltiples oponentes.







Los jugadores pueden escoger a Mario, Peach o Bowser. Peach flota con su paraguas y Bowser puede usar su aliento flamígero y vuelve a ser la auténtica estrella cómica del juego, ya que su heroica asociación con Mario no rebaja su atractivo de villano.

El símbolo de guante que hay tras Mario es el Pixl lanzador. Agitándolo una vez coge a los enemigos cercanos y permite lanzarlos. Otros Pixls pueden encoger a Mario y ponerlo de lado, permitiéndole escurrirse entre huecos.

PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **INTELLIGENT SYSTEMS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

Super Paper Mario

Es un plataformas que en realidad es un RPG, en un juego de Wii que en realidad es uno de GameCube

Pensado como el canto de cisne de GameCube, *Super Paper Mario* fue finalmente colocado en el pico del nuevo cisne de Nintendo, la Wii. Desapareció lo que podría haber sido una noble despedida y se dejó a la sombra hasta que en marzo renació como piedra angular de los lanzamientos de Nintendo en el GDC. El juego visto era, a grandes rasgos, una copia exacta, aunque mejorada visualmente, de la versión de GameCube, jugabilidad reajustada aparte.

El título, desarrollado para contentar tanto a los emocionados fans de *Mario* como a la nueva raza de retroiniciados por la Consola Virtual, se juega en su mayor parte como el *Super Mario Bros* tradicional. Una combinación 2D de saltos sobre la cabeza de los enemigos y entre plataformas, requiere sostener horizontalmente el mando, usando la cruceta y la configuración de dos botones.

Aunque los dos botones hacen que Mario dé unos de sus botes rompecráneos, verás que ésta es una continuación de su franquicia rolera cuando su pie no destruya al Koopa, sino que genere un pequeño indicador de daño. Un segundo salto sirve de ataque mortal, y si agitas el mando en lo más alto realizarás una pirueta de victoria, lo que sustituye al tradicional sistema de ataque "con estilo" en base al ritmo de pulsación de los anteriores RPG de *Mario*.

Lo que añade profundidad literal a la exploración 2D es la nueva habilidad de Mario de voltear dimensiones. Si pulsas A en cualquier momento, la acción se para y el mundo se hace 3D –una manipulación espacial en la que encajarían muy bien los giros del mando–, permitiendo a Mario pasear por esos obstáculos 2D que antes permanecían en su camino. La mayor innovación para Wii (y es generoso llamarla así) es la aplicación de Tippy, la informativa mariposa "Pixl" que acompaña a Mario en su viaje. Al apuntar con el mando a la pantalla, como con los diversos proyectiles de Link en *Twilight Princess,* la acción se pausa y el puntero ejerce de linterna reveladora, al ofrecer detalles tácticos y mostrar objetos ocultos.

Intelligent Systems está resultado algo esquizofrénica en sus acercamientos a la Wii. Por un lado, *WarioWare* se regodea de su éxito en una esquina, mientras en la otra *Super Paper Mario* y *Fire Emblem: Goddess of Dawn* exudan calidad, pero denotan incomodidad, colándose en la Wii cuando deberían haber ayudado a GameCube a desaparecer con estilo, en lugar de dejarla con *Shrek Smash'n'Crash Racing* como vergonzosa culminación.









Vuelta y vuelta

No siempre es necesario girar los escenarios, pero el juego te alienta a la experimentación mediante continuos trucos de perspectiva. Puedes evitar las batallas complicadas con algo de inteligencia, ya que resulta que esos malvados que llenan la pantalla sólo existen en el plano de las 2D, y allí donde el morador bidimensional sólo ve cinco monedas, en 3D hay todo un campo de ellas que llenan la pantalla. No obstante, el mayor regalo es ver esas piezas comunes del decorado de los niveles de Mario –ese bloque con una "?" y las plataformas con ladrillos destructibles están grabadas en las retinas de los jugadores tras años de juego– revelando, por fin, sus interioridades.

Este retro-Mario gigante, sin duda un guiño a *New Super Mario Bros*, avanza pesadamente llevándose toda clase de enemigos y plataformas por delante.



ALTA DEFINICIÓN A BAJO PRECIO

AHORA NUEVOS CLASICOS DISPONIBLES

POR SÓLO 29,99€*

*P.V.P. recomendado



Y muchos más...

www.xbox.com/es-ES/games/classics

XBOX 360

PASA DE NIVEL

XBOX LIVE









PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **CD PROJEKT**
ORIGEN: **POLONIA**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**



Empujón y al hoyo

Los signos de Geralt incluyen una bola de fuego, un escudo, un conjuro que controla temporalmente a los enemigos y (el que seguro será un exitazo) una especie de "empujón de Fuerza" a lo *Star Wars* que lanza a los enemigos al suelo. Es un ejemplo de la naturaleza física de sus combates, algo inusual en un RPG, reforzado por tres posiciones: una defensiva, otra para ataques rápidos y otra diseñada para luchar contra varios enemigos. Es un placer ver las fluidas animaciones de Geralt, capturadas de un actor, así como el ritmo de su hipnótico sistema de combinaciones.

The Witcher

¿Acabará el mayor proyecto videojueguil de Polonia, como su héroe, siendo un forastero en tierra extraña?

No se puede acusar a los polacos de CD Projekt de no hacer las cosas a su manera: han pasado de la localización y la distribución al desarrollo, han decidido que su primer título sea un juego de rol no épico, han escogido adaptar el trabajo de un autor polaco apenas conocido (aunque la saga de Geralt de Rivia de Andrzej Sapkowski ha sido publicada en España por Bibliópolis) y han financiado ellos mismos este enorme proyecto. Y aunque es verdad que algunas de las pretensiones de originalidad que CD Projekt pone sobre la mesa se han oído muchas veces en el mundo del RPG –su oscura ambientación fantástica, sus elecciones morales y su línea argumental adaptativa–, lo cierto es que luchan contra los tópicos. A diferencia de la mayoría de los RPG occidentales, *The Witcher* no te pide que construyas un personaje, sino que te conviertas en uno. En un héroe.



El final ofrecerá más preguntas que respuestas, así que la búsqueda de un lugar en el mundo para el amnésico Geralt se resolverá en una supuesta segunda parte.

El cazador de monstruos albino que es Geralt resulta un protagonista atractivo. Su modelado está lleno de belleza y está animado con gracia atlética. Su combinación de esgrima, alquimia y conjuros básicos toca fácilmente todos los palos del rol. Meterse en su piel no debería ser difícil. Al centrarse en un personaje cuyas habilidades están claramente definidas por el original literario (aunque pueden evolucionar), CD Projekt ha podido desarrollar un sistema de combate activo claro y satisfactorio (parece ser que con resultados admirados por sus mentores de BioWare, y con razón). Deja de lado los menús de pausa y las órdenes mediante botón, y se centra en el ritmo de los ataques físicos y mágicos mediante los botones izquierdo y derecho del ratón. Su cúspide táctica quizá no sea muy alta, pero dependerá bastante del diseño de los enemigos.

También resulta preocupante la especialización. Será imposible explorar las 250 habilidades de Geralt pasándose una vez el título. CD Projekt cree que esto animará a jugarlo una segunda vez. Pero para lograr que el jugador invierta tiempo en volver a jugarlo habrá que convencerle de que, si construye un personaje diferente, tendrá una experiencia de juego distinta.



Muchos escenarios serán "seguros" durante el día, con lo que el combate resulta imposible. Tampoco se puede atacar a los niños ni a los personajes con roles importantes.

De hecho, es más probable que se vean impulsados a volver a jugar por los tres finales alternativos. Tu influencia sobre los acontecimientos parece haberse manejado con inteligencia, construyendo tu camino mediante elecciones graduales que tendrán consecuencias en lugar de bifurcándolo de repente teniendo que decidir ante un dilema moral. Puede ofrecer una experiencia diferente no sólo al final, sino también durante la trama, pero lo que decidirá su atractivo es lo interesante que pueda ser su historia. *The Witcher* es un RPG atractivo ambientado en un mundo fascinante, pero, para llevar cuatro años de desarrollo, sigue teniendo mucho que pulir, así que los próximos meses serán los más duros.



Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live Precio válido para península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3,48€ para Vodafone live! Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Más información sobre las tarifas aplicables en Ceuta, Melilla y Canarias en www.vodafone.es





Tenno se adapta al veneno de su camino, pero los otros pobladores del juego (como monstruos y dementes) no tienen tanta suerte.







Dark Sector

Iluminado y mutado, lo que un día fue un juego de sigilo en el espacio vuelve a la Tierra

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **D3 PUBLISHER**
ESTUDIO: **DIGITAL EXTREMES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

La pena es que nunca sabremos qué podría haber salido de aquel vídeo del E3 del 2005. Para aquellos que no se acuerden, eran ocho minutos de un juego que no se parecía apenas en nada a lo que ves aquí, con una tecnología con reflejos de acero a lo Masamune Shirow y una banda sonora llena de percusión, además de un héroe de exótica armadura visto entre sombras. Apenas se intuía nada del juego, pero sí mucho de su atmósfera, con sus pasillos presurizados. En resumen, era algo así como el mejor juego que Kojima nunca llegó a hacer. O las pocas partes potables de *Dino Crisis 3*.

Pero el problema de llevar al videojuego un metraje tan llamativo es que, aunque permite ganar fans e inversores, acaba obligándo a enfrentarse a este nuevo *Dark Sector*, con su sistema de cámaras a lo *RE 4* y su acción sigilosa, con las manos en la boca. Por si sirve de consuelo, al menos el nombre de su héroe sigue siendo excéntrico.

Hayden Tenno es un agente de "limpieza" para la CIA, de misión en un ruinoso (y ficticio) estado soviético. Expuesto al mismo mutágeno que ha sido enviado a investigar, su camino a lo largo de *Dark Sector* se convirte en una evolución. El arma elegida es una especie de espada bumerán, llamada glaive, que aparecía en *Krull*, esa fantasía *pulp* de los 80. Los ataques cuerpo a cuerpo resultan insatisfactorios, aunque los golpes críticos pueden cortar a los enemigos por la mitad.

Y ahí es donde las cosas vuelven a ponerse interesantes. Un solo lanzamiento de glaive puede alcanzar varios blancos, tanto seres vivos como objetos inanimados. Las propiedades de un blanco afectan al siguiente: un ejemplo sería un gas transmitido de una válvula a una llama, y después a un soldado. La IA parece lo suficientemente pasiva como para acomodarse al difícil apuntado que esto requiere, y, por una vez, la habilidad de esconderse tras las esquinas sirve para facilitar la estrategia, en lugar de sustituirla.

En cuanto al depresivo entorno urbano, con sus chabolas y su iluminación tenue, es un cambio de dirección del que Digital Extremes asume la culpa/crédito. La idea es que las capacidades superhumanas de Tenno se manifiesten colocándolo en los entornos menos interesantes posibles: una arriesgada decisión artística, si es que lo es. Quizá si Tenno se apartara de los tópicos del sigilo se convertiría en un héroe más atractivo, pero a primera vista su barba de tres días y su brazo mutante son detalles más que manidos.

Los desarrolladores han sido listos como para rebajar el uso de la palabra "sigilo" en las notas de prensa y en los textos del juego y, a pesar de los parecidos con Splinter Cell y similares, sus reglas de ataque y su diseño de niveles hacen su concepto más libre. Quizá hayan desaparecido los entornos espaciales, pero los espacios abiertos son un sustituto bien recibido.



Mutagénero

Cuando usas el glaive, es inevitable recordar los ataques con el bumerán de *Zelda*, pero la estructura en misiones de *Dark Sector* es más similar a la de S.T.A.L.K.E.R. No tienes que partir en dos a todos los PNJ: de hecho, ayudar a vagabundos y refugiados puede abrirte el acceso a tiendas y misiones ocultas dentro de los (a veces) escenarios abiertos. No obstante, en la demo, la acción es más lineal. Se supone que incluirá modos multijugador, aunque Digital Extremes no suelta prenda sobre cómo serán o cuál de las personalidades del juego preferirán asumir.





Tenno comienza como un soldado de videojuego convencional, pensado para los novatos. Pero *Dark Sector* se anuncia como juego de superhéroes, así que seguro que evolucionará.



El glaive es la estrella de este nuevo espectáculo, aunque lo de moverse entre mutantes es un legado del viejo tráiler.




12+
www.pegi.info
¡Salva la Espada de Mana
de las garras del mal!
CHILDREN of MANA
NINTENDO DS lite
SQUARE ENIX.
De los creadores de FINAL FANTASY, llega una nueva aventura épica.
Mide tu espada con el mal para salvar el Árbol Sagrado de Mana, jugando
en solitario, o con tres compañeros en modo multijugador inalámbrico.
Prepárate para entrar en el mundo de CHILDREN OF MANA.
CONEXIÓN INALÁMBRICA
PANTALLA TÁCTIL
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved. CHILDREN of MANA, SQUARE ENIX, and the SQUARE ENIX logo are trademarks of SQUARE ENIX CO., LTD. TM,® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.







Los desarrolladores aseguran que nunca buscarás aventuras dos veces en la misma zona, y el tamaño del mundo de Telon que ofrece *Vanguard* hace que suene más como una idea plausible que como una exageración imposible.



Vanguard: Saga of Heroes

Lo último de Sigil tiene un buen nombre, pero ¿es prudente atacar a los ocho millones de suscriptores de *WOW*?

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **KOCH (EUROPA), SOE (EE.UU.)**
ESTUDIO: **SIGIL**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

No hay que ser un genio del marketing para pillar el mensaje que tiene detrás el eslogan de *Vanguard:* "Siéntete libre". Cazar de forma furtiva a algunos suscriptores de *World of WarCraft* es, sin duda, una perspectiva atractiva, especialmente para una empresa dispuesta a producir algo tan duradero como *Everquest,* que ya va por su 13ª expansión.

Sigil tiene los ojos puestos en los millones de jugadores que han entrado en el mercado de los multijugadores masivos con *WOW,* y está preparada para algo un poco más profundo. Sobre el papel, apenas hay aspecto alguno de *WOW* que Sigil no haya analizado y después haya superado tanto por ingenuidad como por complejidad. *Vanguard* se jacta de contener 15 clases, pero las divide en luchadores ofensivos, defensivos, curanderos e invocadores. También ofrece una versión mejorada del complejo sistema de oficios de *Everquest 2,* y un sistema de recolección en el que los jugadores pueden especializarse.

Pero el mayor atractivo es la diplomacia de *Vanguard,* a medio camino entre el aventurero y el artesano, y que la jefa de marketing de Sigil, **April Jones,** explica así: "Pensad en Gandalf. Todos sabemos que es poderoso, pero son su reputación y sus contactos lo que lo hacen aún más poderoso". Las discusiones se llevan a cabo como un juego de cartas en el que todo lo que digas se añade al montón que tu oponente puede usar. Con el tiempo ganarás reputación e influencia, y podrás construir tu propia baraja de técnicas de debate, aunque siempre empezarás con una carta de "raza". Más adelante, Sigil quiere implementar a los diplomáticos en las búsquedas aventureras, dándoles a los grupos sitiados la posibilidad de negociar cómo superar los obstáculos.

Pero ésta no es la única idea que no estará incluida en el lanzamiento inicial. *Vanguard* no podía esperar más, después de cinco años de desarrollo con un motor prematuramente envejecido, lo que ha causado un extraño lanzamiento del juego sin parte de su contenido, que ha empezado a aparecer en forma de parches. *Vanguard* aparece en escena al mismo tiempo que un éxito absoluto como *Burning Crusade* reactiva el interés en *WOW.* Lo que es doblemente doloroso, ya que Sigil se llevó un chasco similar allá por el 2004, cuando su presidente, Jeff Butler, bromeaba diciendo que la lección que había obtenido de *Everquest 2* era: "No lances tu juego al mismo tiempo que *World of WarCraft"*.

Después de dejar Microsoft para publicar el juego junto a Sony Online, la fe de Sigil en su trabajo es absoluta. Pero viendo el mundo estéril y vacío de *Vanguard,* uno no puede más que pensar en la calidez de *WOW* y preguntarse si tal confianza no es vana.





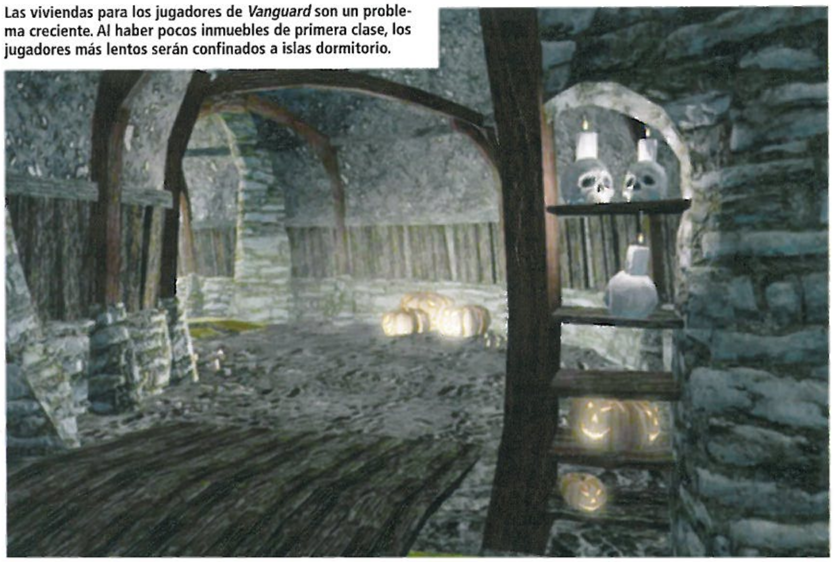
La falta de estilo visual o temático coherente y la tristeza de sus áridos paisajes ocultan una arquitectura y unas ideas que, bien llevadas, podrían haber sido alucinantes.



El viaje más corto

Los diversos modos de transporte de *Vanguard* son más una necesidad que un símbolo de riqueza, pues son esenciales para cruzar su amplio mundo. Comprar tu primera montura con un nivel 10 es sólo el principio, ya que querrás equiparla con herraduras, alforjas y armadura antes de empezar a pensar en una montura alada. Pero aún más majestuosas resultan las barcas construidas por jugadores. Con tamaños que pueden alcanzar el de un galeón, te permiten llevar con estilo a tus amigos a todo tipo de lejanas ciudades. También hay planes para desarrollar combates entre barcos, algo que si se concreta puede ser un gran aliciente para un multijugador masivo online.

Las viviendas para los jugadores de *Vanguard* son un problema creciente. Al haber pocos inmuebles de primera clase, los jugadores más lentos serán confinados a islas dormitorio.





PlayStation 2
GOD OF WAR II
EL COMIENZO DEL FIN
Has llegado demasiado lejos. Armado de venganza has destronado al Dios de la Guerra. Pero la victoria no ha calmado tu agonía. Debes cambiar tu destino. Llevas viviendo a la sombra de los dioses demasiado tiempo. Ahora llega el comienzo del fin.
Lanzamiento 9 de Mayo.
GODOFWARGAME.COM
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
GOD OF WAR II
18+

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **KUJU**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **VERANO**

Crush

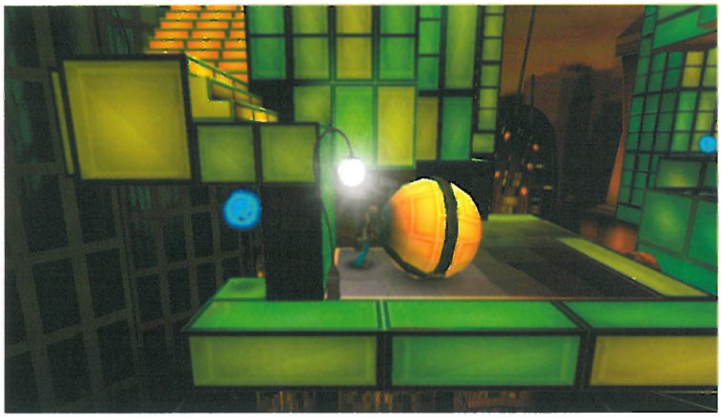
Un original para PSP que pasa de los plataformas tradicionales y asegura noches de insomnio a los jugadores



Los pantallazos no hacen justicia a los gráficos. *Crush* tiene mucho más encanto en movimiento que sobre el papel.

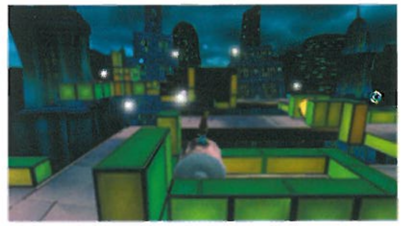
Su nombre en inglés (hace referencia a perder la cabeza por alguien) remite a cosas de chicas: simuladores de noviazgo y pop azucarado. Sus pantallazos tienen las tristes irregularidades de una mala conversión de PS2 a PSP. Sin embargo, la realidad es mucho más tentadora.

Y es que *Crush* se une a un club muy exclusivo abierto sólo a los pocos juegos que realmente piensan en tres dimensiones. El juego, que narra las aventuras de un joven hospitalizado por insomnio crónico, ambienta sus paseos sonámbulos virtuales en sus tejados plagados de estrellas, en los que intenta afrontar los "bloqueos" psicológicos que le impiden dormir. No hace falta empaparse de Freud para descubrir que esos bloqueos mentales se convierten en una aproximación única a los plataformas.

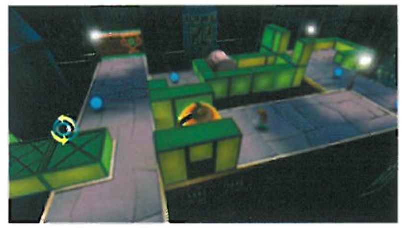


Los niveles, más basados en los puzzles que en la precisión de movimientos, pese a ser espacialmente imposibles, bloquean el camino de Danny con saltos imposibles y muros infranqueables. Pero Danny tiene el poder de aplastar las 3D en 2D: escoge un ángulo de cámara (cenital, delante, detrás, izquierda o derecha), activa su poder y el nivel se aplanará. Entonces, cuando empujes los bloques, actives los interruptores y logres *power-ups*, el juego volverá a su forma completa, con todos los cambios en los lugares correctos. Es uno de esos juegos en los que jugar aumenta el flujo de sangre que te llega al cerebro, además de generar una sonrisa de satisfacción en los labios.









Hacen falta unos cuantos minutos para ajustarse a ver el potencial bidimensional de cada nivel, y resulta todo un reto escoger la solución más eficiente –es decir, menos destructiva– para cada uno de sus tortuosos puzzles.

Professor Layton and the Mysterious Village

Parte aventura gráfica, parte dibujo animado, parte entrevista de trabajo infernal: Level 5 sabe lo que es bueno para ti y para la DS

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **LEVEL 5**
ESTUDIO: **LEVEL 5**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**



Es un detalle muy DS que la pantalla inferior pueda usarse como bloc de notas mientras buscas la solución al puzzle.

Es bueno o malo que disfrutes de un juego tanto si lo dibujas en una servilleta de bar como si lo ves en las pantallas de una pieza de tecnología punta? Los puzzles que activan el pensamiento lateral que encuentra el Profesor Layton en sus aventuras de "señalar y pensar" son lo bastante profundos como para poder hacerlo.



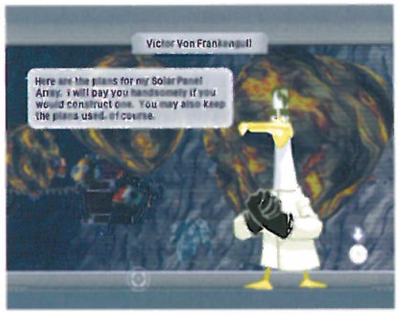
Algunos son conocidos desde mucho antes de que existiera el entretenimiento electrónico. Tres ejemplos. En un periodo de 24 horas, ¿cuántas veces un reloj digital de 12 horas mostrará tres números idénticos de forma consecutiva? ¿Cómo puedes saber cuál de ocho objetos aparentemente idénticos pesa menos si sólo se te permite usar una balanza dos veces? ¿Y cómo llevarías a tres lobos y a tres pájaros al otro lado de un río (imagen de la derecha) sobre una balsa que no pudiera llevar menos de uno ni más de dos, sabiendo que en el momento que haya más lobos que pájaros comenzará una masacre? Si este tipo de preguntas te hacen buscar un lápiz, *Professor Layton* te encantará. Para aquellos que se alegran de haber dejado la escuela atrás, el auténtico misterio será su posible atractivo.

Pero su encanto no se limita a su jugabilidad. Si bien los puzzles (que se activan explorando las pantallas del pueblo del título y señalando a los habitantes) tienen la claridad y el carisma de *Brain Training*, el ambiente del juego es puro *Bienvenidos a Belleville*. Un balsámico sonido de acordeón acompaña tus exploraciones a pie, y no hay



Sorprendentemente, no hay mucha discordancia entre la funcional presentación de los puzzles y la exuberante estilización del carismático mundo del juego principal.

personaje –sea masculino, femenino o un vehículo– que no tenga nariz de gancho, espalda curva y piernas arqueadas. Es un mundo encantador, bien presentado por los interludios en animación 3D, que hacen que el juego sea un sitio agradable en el que perder el tiempo mientras te rompes las neuronas con los puzzles. Su sistema de grabación indulgente y el fácil acceso a los puzzles completados complementan a la perfección el encanto del juego.



PLATAFORMA: **PSP, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NAMCO BANDAI**
ESTUDIO: **WAHOO STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **VERANO (EE.UU.), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**

Space Station Tycoon

La Wii apunta a las estrellas, pero ¿es la estrategia la mejor estrategia?

Mientras la Wii sigue buscando juegos que sean sólo suyos, aquéllos que temen que la plataforma se esté alimentado a toda prisa mediante conversiones de PS2 pueden, al menos, suspirar con alivio ante el hecho de que *Space Station Tycoon* venga de Xbox Live Arcade. Aunque según Wahoo Studios, el equipo de desarrollo de Utah, es algo más que una conversión de su anterior título, *Outpost Kaloki X*. Tycoon ofrecerá nuevos personajes y tramas propias, con un aroma más Nintendo.

No obstante, la jugabilidad básica sigue siendo la misma, ya que los usuarios deben construir y gestionar estaciones espaciales, expandiendo y mejorando sus servicios, además de aumentando sus ingresos. Elementos como los ataques de piratas espaciales o un reparto de personajes que incluyen monos y ballenas indican que *Space Station Tycoon* apuesta por el lado más light de las simulaciones estratégicas, poniendo más interés en la diversión que en las cifras.

Sus gráficos sencillos y coloridos parecen encajar bien en la Wii, aunque es fácil pensar en el mando como algo más que un puntero de ratón gigante. A pesar de la ausencia de modos online, es agradable la inclusión de un modo cooperativo, aunque quizá algo arriesgada para el más introvertido de los géneros videojueguiles.



Pero es difícil quitarse la sensación de que *Space Station Tycoon* es un juego que encaja mejor en la DS, lo que es un signo de que los desarrolladores y los editores siguen empeñados en intentar volcar directamente los éxitos para portátiles, en lugar de inventarse una manera de que encajen por méritos propios en la complicada Wii.



Poco se sabe por el momento de cómo funcionará el juego en la PSP, aunque su interés en la gestión tipo puzzle puede hacer que el título encaje en las cortas partidas típicas de las portátiles.

Wing Commander Arena

Vuelven los Kilrathi, y esta vez los gatos atacan en el Live Arcade

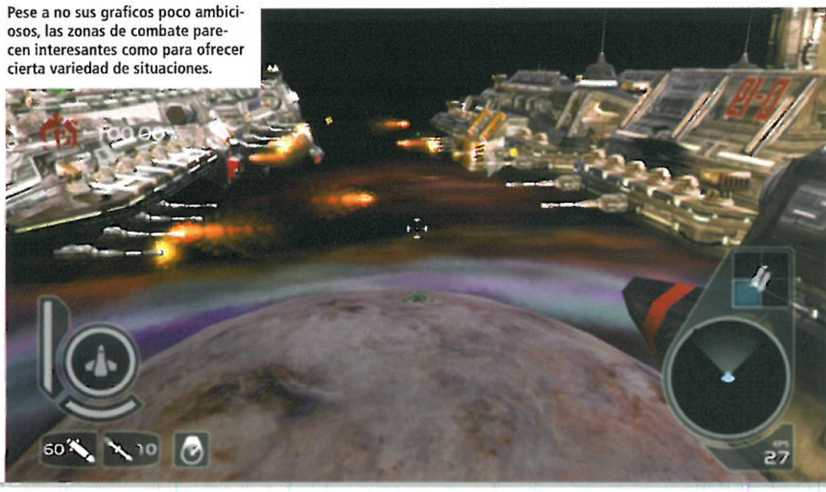
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **GALA INDUSTRIES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **VERANO**

La perseverancia de EA en el mantenimiento de su dinástico establo de segundas partes y *spin-offs* es inigualable: de *Command & Conquer* a *El Señor de los Anillos*, de *Madden* a *Need for Speed*, la reputación de la productora de un conservadurismo formulaico la precede. Por un lado, *Wing Commander Arena* no es una excepción, ya que continúa en una consola actual la guerra intergaláctica entre la Confederación Terrestre de los humanos y los Kilrathi, felinos y parecidos a los Klingon. Por el otro, el hecho de que *Wing Commander*, con sus 17 años encima, aparezca de nuevo en el Live Arcade de la 360 prueba que *Arena* es mucho más que un reducto nostálgico.

Para empezar, toda la dinámica de juego se ha ajustado para satisfacer las necesidades del formato arcade. Ahora las naves se controlas en tercera persona, desechando la tradicional vista desde la cabina que los más devotos conocen de sobra. El sistema de control de los anteriores episodios de *Wing Commander* dependía tanto de las maniobras como de los disparos, una mecánica que estaría fuera de lugar en los deathmatch típicos de *Arena*. El modo multijugador ofrece espacio para 16 usuarios, y permite por primera vez jugar como los Kilrathi, algo tentador para aquéllos que han pasado mucho tiempo destruyendo a estos malvados felinos.

Pero lo que gana la franquicia en inmediatez, lo pierde en cuanto a alcance cinemático. Los insertos en imagen real que salpicaban la serie desde mediados de los 90 han desaparecido como concesión a las restricciones de tamaño impuestas para Live Arcade. Algunos elementos nuevos parecen inspirados directamente por otros *shoot'em-ups* más tradicionales: dos ejemplos son la destrucción de meteoritos o algunos jefes finales ridículamente enormes. Pero la mayor prueba de *Wing Commander Arena* es si podrá sobrevivir a ser rejugado. Acabe como acabe, al menos habrá resucitado la posibilidad del retorno de la franquicia.

Pese a no sus graficos poco ambiciosos, las zonas de combate parecen interesantes como para ofrecer cierta variedad de situaciones.







Los jugadores podrán escoger entre seis naves (tres por bando). Pese al cambio a la vista en tercera persona, el radar se ha mantenido en la serie desde 1990.


XBOX 360
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)
GameSHOP
especialistas en video_juegos
WWW.GAMESHOP.ES
Wii
XBOX360 PRO SYSTEM 399.95€
XBOX360 + GEARS OF WAR 434.95€
XBOX360 + PES6 434.95€
XBOX360 + CALL DUTY 3 434.95€
XBOX360 + NFS CARBONO 436.95€
HD-DVD PLAYER 199.95€
X360 CROSSFIRE 19.95€
GUITAR HERO 2 86.95€
CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES
BATTLE MIDWAY 56.95€
BULLET WITCH 56.95€
COMMAND & CONQUER 3 66.95€
CRACKDOWN 56.95€
DEAD OR ALIVE 4 29.95€
DEF JAM ICON 66.95€
FIFA 07 29.95€
FINAL FANTASY XI 2007 29.95€
GEARS OF WAR 61.95€
GHOST RECON 2 66.95€
HOUR OF VICTORY 66.95€
LOST PLANET 66.95€
MEET THE ROBINSONS 56.95€
NBA STREET HOMECOURT 66.95€
RAYMAN RAVING RABB. 66.95€
SAMURAI W 2 EMPIRES 46.95€
TABLE TENNIS 24.95€
TOMB RAIDER LEGEND 29.95€
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 66.95€
VIRTUA TENNIS 3 66.95€
Wii
CONSOLA NINTENDO Wii + Wii SPORTS
(INCLUYE REMOTE CONTROL + NUNCHAKU) 249.95€
REMOTE CONT. 42.95€
NUNCHAKU 19.95€
CLASSIC CONTROL. 19.95€
CABLE COMPONENT. 19.95€
COOKING MAMA CONS.
COSMIC FAMILY 29.95€
DBZ BUDOKAI TENKA. 2 56.95€
ELEDEES 46.95€
EL PADRINO 56.95€
HEATSEEKER 56.95€
MERCURY MELTDOWN 46.95€
METAL SLUG ANTHO. 46.95€
MOH VANGUARD 56.95€
MEET THE ROBINSONS 56.95€
PRINCE OF PERSIA 56.95€
RAPALA PRO FISHING 29.95€
SONIC SECRET RINGS 56.95€
SSX BLUR 56.95€
WING ISLAND 46.95€
NINTENDO DS
NINTENDO DS LITE NEGRA 149.95€
NINTENDO DS LITE BLANCA 149.95€
NINTENDO DS LITE ROSA 149.95€
BRAIN TRAINING 29.95€
CASTLEVANIA P. RUIN 37.95€
DIDDY KONG RACING 39.95€
FINAL FANTASY III 42.95€
FINAL FANTASY V 39.95€
HARVEST MOON 39.95€
HOTEL DUSK ROOM 215 39.95€
IMPOSSIBLE MISSION 29.95€
KIM POSSIBLE 6 39.95€
LOST IN BLUE 2 37.95€
MARIO VS DONKEY K2 39.95€
MEET ROBINSONS 39.95€
MIND QUIZ 29.95€
POGO ISLAND 42.95€
POKÉMON RANGER 39.95€
PHOENIX ACE ATTORNEY 39.95€
TAMAGOTCHI 2 37.95€
THE SETTLERS 37.95€
THEME PARK 42.95€
YUGIOH! CHAMP. 2007 37.95€
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

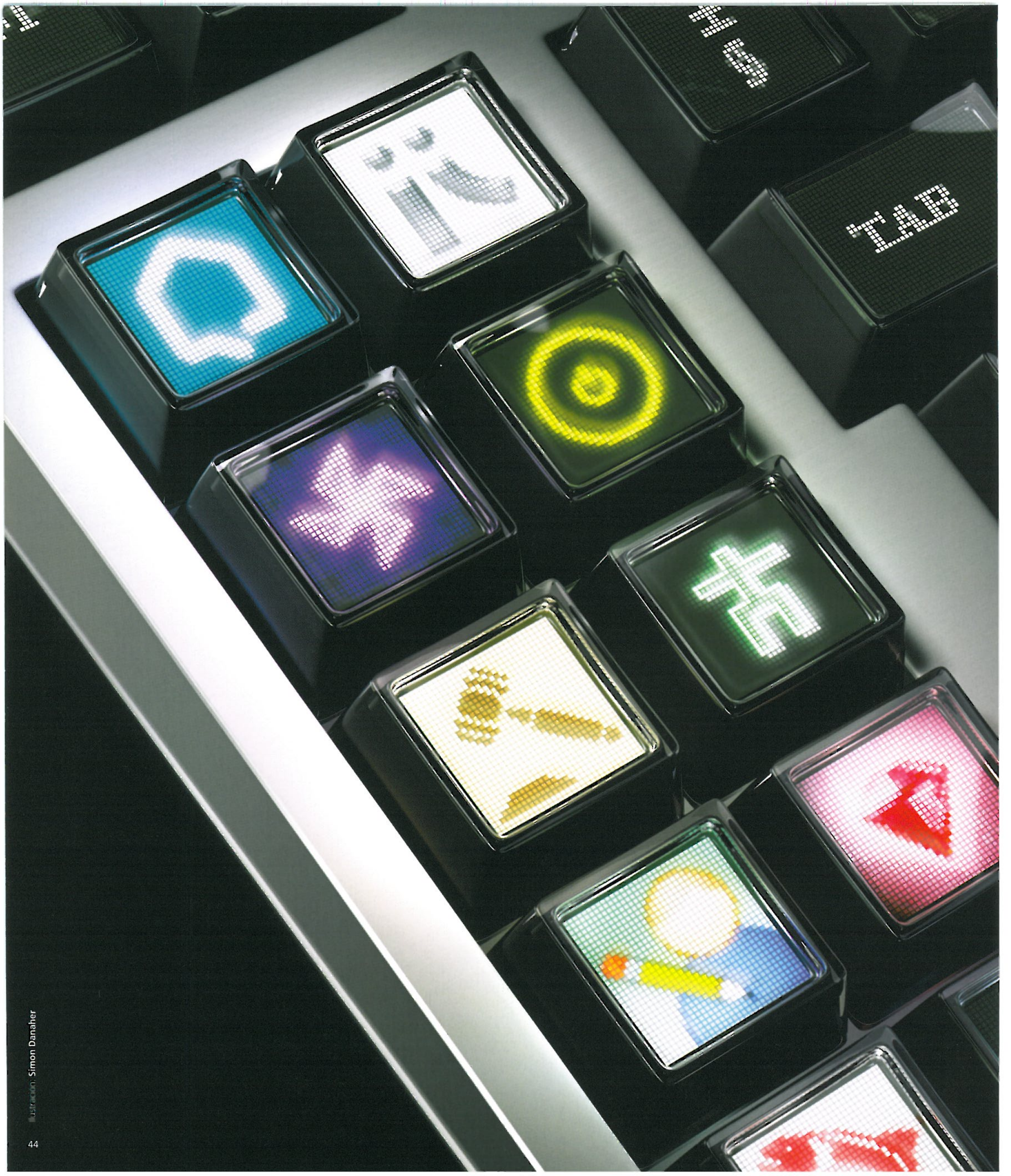


Ilustración: Simon Danaher



APRETANDO LAS TUERCAS A LOS JUEGOS

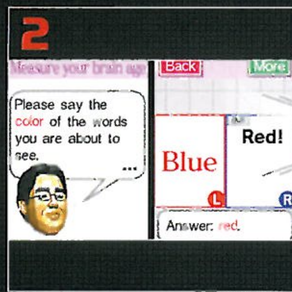
Dentro de diez años, los juegos serán muy distintos. ¿Cómo cambiarán y quién lo hará posible?

En los tiempos que corren, saber lo que ocurrirá dentro de un tiempo y lo que se adivina en el horizonte es tan vital para muchos negocios que incluso se ha convertido en una profesión: la de futurólogo. Algunos ponen en duda que se trate o no de una verdadera profesión; otros (entre ellos, Nostradamus) simplemente apuntan que este trabajo no tiene nada de novedoso. Es un negocio que tiene sus riesgos (Londres no terminó debajo de ocho pies de estiércol de caballo, como se predijo después de que un rápido aumento de población incrementara el número de carruajes en sus calles: en vez de eso, alguien inventó el automóvil). En estas páginas podrás leer un esbozo de cómo será el panorama de los videojuegos en los años próximos, incluyendo las tendencias tecnológicas, los asuntos más actuales y las personas clave que marcarán el futuro desarrollo de los juegos. No será definitivo, pero tampoco habla de profecías con estiércol.

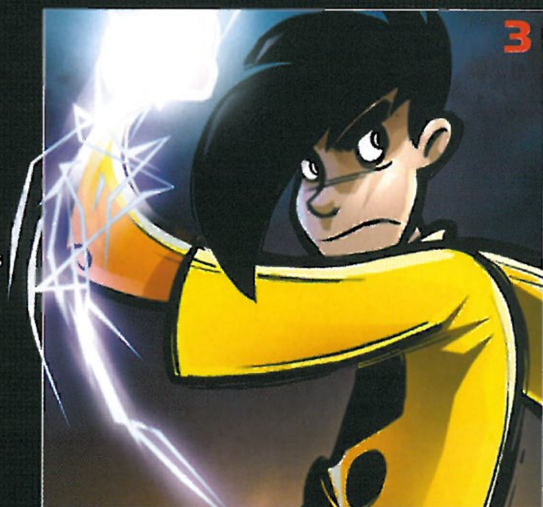




1/2 *Brain Training* es el juego más asociado con los jugadores más viejos, pero su atractivo no se limita a una sola generación.
3 Jonathan 'Gabe' Gabriel, alter ego de Mike Krahulik, de Penny Arcade.
4/5 Los adolescentes que este año juegan a *Runescape* serán los trabajadores de las décadas futuras.









JUGADORES MÁS ADULTOS

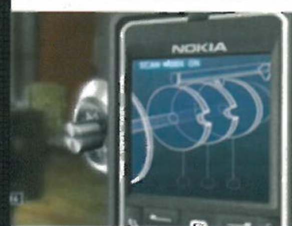
Hace poco la CNN contó la historia de tres chicos que apalearon a un hombre que vivía en la calle, y que luego describían su hazaña como si se tratara de una partida de un videojuego de violencia. No es sorprendente que esto hiciera montar en cólera a Mike Krahulik, de Penny Arcade, culpando de estos hechos a la educación que estos chicos recibieron de sus padres. Pero una de sus lectoras habituales resultó ser la madrastra de uno de los chicos, que contestó a Krahulik con un emotivo relato de los esfuerzos de su familia para enfrentarse a los problemas del chico. Fue un momento decisivo, dejando aparte las trágicas circunstancias, pues demostró que la generación de videojugadores es ahora la generación de los padres, la de los policías, la que está en el Gobierno. Ha sido un proceso lento, pues los adolescentes que construyeron el éxito comercial de los juegos en los años 70 han asumido sus responsabilidades vitales y están ya en la cincuentena. Pero, aunque esta tendencia ha sido un cambio lento, lo que viene en el futuro es un torrente imparable. El porcentaje de adolescentes que tienen una consola o cualquier aparato para jugar se acerca al 100. Y así, en sólo una década, tenemos una generación que ha crecido con los juegos, con su cultura y su tecnología. Es la primera vez que la industria experimenta esta situación. Aunque es cierto que a alguna gente no le gusta llamar "jugadores" a quienes prueban los videojuegos de forma ocasional, es evidente que el centro de gravedad de los juegos está a un paso de cambiar, y el impacto de este giro puede ser el cambio más significativo de la próxima década.



La portada de Edge se basa en el Optimus Keyboard de Art. Lebedev Studio: cada una de sus 114 teclas es una pantalla OLED de 32x32, que se lanzará –esperemos– a finales de año, por 1.122 €.



Pista falsa#1 publicidad in-game



Ha estado "a punto de ser decisiva" durante unos tres años, y se hace evidente que, aunque la publicidad va a ser cada vez más importante en los juegos, no va a tener el impacto explosivo que algunos predijeron, en parte por que todavía es difícil su inserción y en parte porque los publicistas son cautos respecto a sus beneficios.



1 El lector HD DVD es la muestra más patente de que Microsoft entiende el diseño de consola como una estrategia modular.
2 Sony no cuenta mucho sobre el nuevo diseño de PSP, pero seguro que lo habrá.
3 La PS2 ligera es una máquina ideal: delgada, silenciosa, barata, y para jugar online.
4/5 Al lado de la Lite, la DS original tiene el aspecto de un prototipo.









HARDWARE GRADUAL

¿Estamos en la séptima generación de consolas o en la sexta? ¿Deberíamos seguir la clasificación de los cómics, hablando de Edad de Oro, Edad de Plata y Edad Moderna? ¿Tiene Game 3.0, de Phil Harrison, alguna oportunidad de tener éxito? Lo que está claro, de todos modos, es que discriminar entre generaciones sólo sirve para complicar las cosas, pues el hardware es cada vez más modular y las mejoras son cada vez más graduales. Aunque nos guste incluir las PS2, Xbox y GameCube dentro de la misma familia y considerar las Wii, 360 y PS3 como instrumentos de última generación, es difícil predecir si habrá una nueva cosecha de máquinas hermanas en los próximos cinco años. Estamos acostumbrándonos a las revisiones de hardware, desde las recientes reinvenciones de PSOne y PSTwo hasta la más atrasada de DS Lite. El enfoque de Microsoft es incluso más decididamente modular, con el hardware opcional y actualizable de la 360, su pragmático acercamiento al HD DVD (y quizás a la larga de Blu-ray), y, ahora, la confirmación del lanzamiento de la 360 Elite (ver página 17). Y, mientras el software se convierte en un componente tan básico como cualquier elemento de hardware, las revisiones de las diferentes marcas podrán muy bien acabar siendo tan significativas como los relanzamientos de hardware. Una PS3 con Home, compatibilidad extendida retroactiva y posibilidad de grabar de la televisión, por ejemplo, será un aparato bastante diferente del que salió a la venta el pasado marzo, por ejemplo. Nokia, en sus esfuerzos de resucitar la línea N-Gage, está yendo un paso más allá, adoptando una pura plataforma de software que puede irse implementando con una serie de aparatos. Las estrecha relación entre los juegos y la tecnología implica que las generaciones de hardware nunca llegarán a desaparecer, pero parece obvio que su impacto va a disminuir.

El factor humano

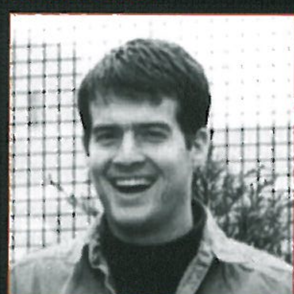
A pesar de sus multimillonarios ingresos y su atractivo para el gran público, la industria del videojuego sigue siendo un negocio relativamente pequeño, lo que significa que una persona puede tener un impacto enorme. En esta página tienes cuatro elementos clave que no hay que perder de vista. ¿Los conocías a todos?

Phil Harrison



Todavía es difícil digerir lo que supone su cargo: Presidente de Worldwide Studios. Sony no bromea cuando dice que su fuerza está en el software. Convertido en guardián de algunas de las innovaciones más importantes (EyeToy, *SingStar)* y de algunas de sus ambiciones artísticas (*Ico, LocoRoco),* la fuerza de Harrison no tiene rival.

Jason Jones



A pesar de toda la fanfarria que ha acompañado a *Gears of War,* la pregunta: "¿qué va a hacer ahora Microsoft?", en realidad es: "¿qué va a hacer Bungie?" La respuesta está en uno de sus fundadores, Jason Jones. No se trata de si Xbox sobreviviría al eventual fracaso del próximo proyecto, sino dónde terminaría si el proyecto triunfa.

Takashi Tezuka

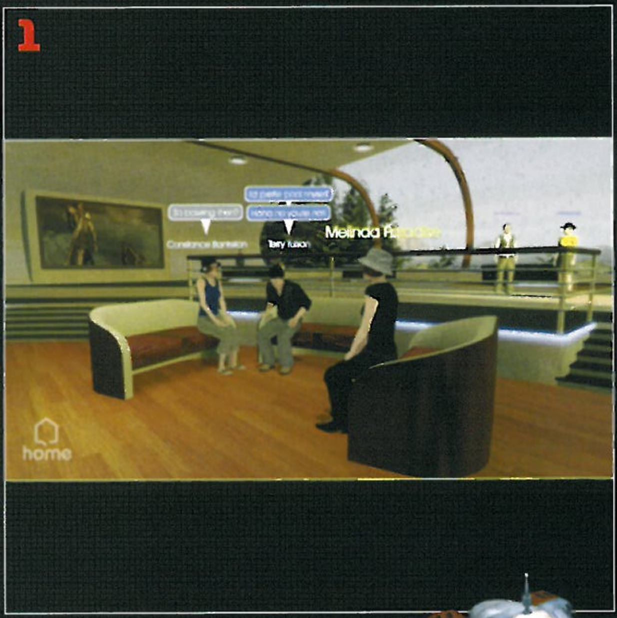


Tras el éxito ya comprobado de la nueva estrategia de Nintendo, Takashi Tezuka, después de producir *Animal Crossing: Wild World* y *New Super Mario Bros,* parece ser especialmente hábil en la combinación de las virtudes de los juegos de la vieja escuela con los nuevos atractivos de Nintendo. Una mezcla totalmente explosiva.

Gabe Newell



Casi todas las tendencias reseñadas en estas páginas son cosas que Gabe Newell ya apuntó hace años: el renacimiento de los independientes, el peso de la distribución directa o la viabilidad del desarrollo por episodios. Todo apunta a que seguirá estando al cabo de la calle, convirtiendo el juego para PC en una mezcla de industria y arte.











CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO

El anuncio del lanzamiento de Home para la PS3 –con *media streaming,* personajes personalizables y posibilidades de socialización– puede suponer un cambio con respecto a la estrategia de Sony de no intervenir en el online de sus consolas, pero también marca el momento en que los jugadores de videojuegos dejan de ser consumidores y empiezan a ser creadores de contenidos. Pese a la etiqueta de "*Second Life* para PS3" que rápidamente le colgaron a la consola, los usuarios de *Second Life* tienen libertades, control creativo y economía independiente, que lo aleja de la propuesta de Sony. Desde bandas sonoras decididas por el propio jugador hasta papeles pintados a gusto del usuario, los jugadores de ahora quieren interactuar para liberar todo el potencial de su máquina y que la interactividad refleje mejor cómo es su vida real fuera del juego. Pero también han cambiado las expectativas del otro lado de la pantalla. La crisis de creación de contenidos sigue siendo un problema (el equipo de *Final Fantasy XII* ha mencionado que el juego tenía un 70 por ciento de trabajo de arte y un 15 por ciento de verdadero diseño de juego), y, si bien es cierto que hay juegos como *Spore* con mundos y criaturas creados por los usuarios, tendrán que pasar unos años para que esto pueda comprobarse. Pero se puede ir más allá. El tiempo y la creatividad de los jugadores no se utilizará sólo para contenidos creativos. Proyectos como Google Image Labeller (que, basándose en The ESP Game, utiliza un sencillo juego cooperativo online para mejorar la clasificación de imágenes) demuestran cómo las empresas pueden aprovechar las decenas de miles de horas libres de mucha gente usando el poder de la jugabilidad. Y también los desarrolladores pueden sacar ventaja de este mismo proceso: El proyecto de juego *The Restaurant,* de MIT Media Lab, pretende combinar de forma algorítmica las experiencias de miles de jugadores para diseñar un juego completamente distinto. Ya se verá en el Independent Game Festival del año que viene.

1 Quizá el Home de PS3 no se centre en contenidos creados por los usuarios, pero representa el cambio en las expectativas de los jugadores.
2/3 *LittleBigPlanet* logra fomentar la creatividad sin perder jugabilidad.
4 *Spore* sigue siendo el abanderado de los usuarios que quieren diseñar juegos.
5 Los jugadores de *The Restaurant Game* son desarrolladores de su continuación.

El factor humano (cont.)

Aunque nadie duda de la importancia que nombres como Moore, Molyneux y Miyamoto tendrán en los próximos años, ¿qué pasa con esa gente que no sale en los titulares pero que trabaja en el corazón de esta industria, lanzando nuevas ideas y liderando nuevas estrategias? Aquí van cuatro nombres para el futuro.

Chris Hecker



Trabaja actualmente en *Spore* con Will Wright, pero es más conocido por sus infatigables esfuerzos al frente del Indie Game Jam. Aunque no fuera un visionario fundamental, un sabio de la programación y una de las personas más valoradas, Hecker tendría un enorme peso gracias a sus agudas y directas observaciones.

Shinji Mikami



Aunque conocido por casi todos (encabezó el equipo de Seeds, formado también por Inaba y Kamiya, que produjo *Resident Evil 4),* ha abandonado el centro del huracán para crear un estudio independiente. El resultado de este experimento sobre las posibilidades de los juegos más creativos será crucial para toda la industria.

Jonathan Blow



El encabezamiento de su web lo dice todo: 'juegos inteligentes, experimentales, y expansivos'. Blow ha defendido sin descanso que los juegos deben ser más ambiciosos en temática e interacción. Su premiado juego de manipulación del tiempo, *Braid,* que aún no se ha lanzado (está previsto para este año), demostrará su propuesta.

Scott Foe



No es un nombre especialmente conocido, ni tampoco lo es el juego que ha creado, *Pocket Kingdoms,* pero fue el único título de N-Gage que marcó un nuevo campo de juego en la consola. Mientras trabaja en su continuación, está en una posición única para romper las expectativas del juego para móviles y abrir fronteras.

1


2


1 *Go! Sudoku*, de PSN, quizá no te acelere el pulso, pero es un nuevo título de un nuevo servicio, y tendrá éxito.
2 *Puzzle Quest* utiliza la conocida búsqueda del tesoro y le añade estrategia RPG.
3 Incluso la paciencia puede apuntar y hacer click, como en *Mystery Solitaire*.
4 *Bookworm Adventures*, de Popcap, incorpora jefes y objetos especiales en su mecánica de palabras cruzadas.

3


SENSIBILIDADES DE *CASUAL*

Ya es una vieja perogrullada eso de decir que el juego más importante del mundo no es ni *Halo*, ni *Zelda* ni *Final Fantasy*, sino el *Solitario* de Windows o el *Snake* de Nokia. Pero en los próximos años comprobaremos la importancia de este juego de masas. El rostro más evidente de esta influencia es la Wii, pero una tendencia similar late en el resto de las plataformas de juego, mientras *Bejewelled* y *Sudoku* continúan su campaña para dominar el mundo a través de la 360 y la PS3. Sin embargo, este avance tiene dos tendencias contrarias. La primera es que los juegos tradicionales empiezan a aprender cosas de sus primos los juegos *casuals*. Los diseñadores de estos juegos más populistas siguen este mantra: "imágenes claras, dificultad de aprendizaje moderada, tiempos de juego cortos y fácil funcionamiento". Estas consignas empiezan a afectar a los diseñadores de juegos, cada vez más conscientes de la gran cantidad de jugadores entregados que empiezan a dejar de lado los juegos tradicionales por frustración o aburrimiento. Cosas que en otro momento se hubieran descartado

4


por dar demasiadas facilidades al jugador, como vídeos más cortos, cambios de nivel opcionales o dificultad gradual, empiezan a ser hoy aspectos clave del diseño de juegos actual. Y la tendencia contraria también es cada vez más evidente, pues los juegos *casuals* tienen cada vez una jugabilidad más sofisticada. *Bookworm Adventures* y *Mystery Solitaire*, de PopCap, combinan, respectivamente, la mecánica de juego del RPG y las aventuras con clásicos del juego *casual* como los crucigramas. Y *Puzzle Quest*, de Infinite Interactive (existe una demo gratuita para PC, pero el juego es para PSP y DS), mezcla una estructura narrativa típica de RPG con una versión llena de estrategia de un clásico, la búsqueda del tesoro. La división entre juegos *casuals* y juegos "duros" terminará por difuminarse, y se crearán juegos más sofisticados, atractivos, accesibles y de mantenimiento barato.

Pista falsa #2
Portátiles y domésticas



Con PS3/PSP, Wii/DS y 360/Windows Mobile estamos en una nueva era en la que las experiencias de juego domésticas entran en nuestras portátiles vidas. Pero, a pesar de sus jugosas posibilidades, parece que estos equipos no tendrán un impacto tan sustancial, quedándose, en su mayor parte, en instrumentos aparte.



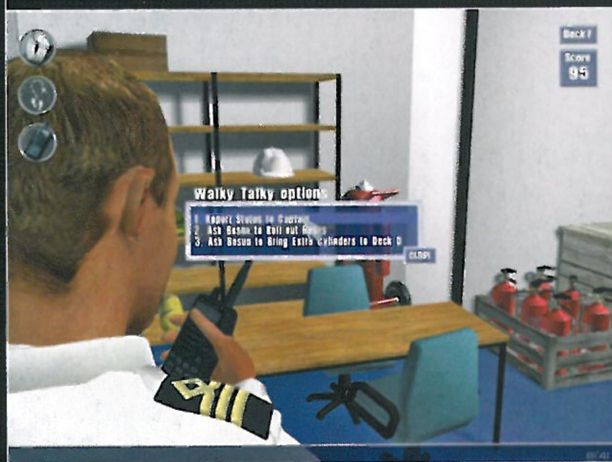
1



2



3



1 *Darfur Is Dying* es terriblemente rudimentario en algunos aspectos, pero su tema lo hace atractivo para jugar.
2 *Peacemaker* le pide al jugador que utilice noticias de televisión y situaciones reales para resolver el conflicto palestino-israelí, desde cualquier bando.
3 El software de entrenamiento, como los simuladores para bomberos de Vstep, está destinado a ser cada vez más habitual.

JUEGO SERIO

Nos han repetido tanto eso del "juego serio" que es difícil recordar si el juego ha sido otra cosa en algún momento, pero ya es demasiado tarde para que este movimiento deje de insistir en que deberíamos tomarnos más en serio los juegos serios. Square Enix lo ha hecho hasta tal punto que ha creado una empresa para producir juegos educativos. El proyecto One Laptop Per Child (Un niño, un portátil), que espera producir sus primeros diez millones de máquinas en este año, considera que los juegos son el único elemento que les faltaba en su línea de software. Cirujanos, soldados y aprendices de conductor menores de edad reciben su formación a través de los juegos. Partidos políticos, organizaciones religiosas y grupos de presión están ya utilizándolos. En cualquier aspecto de la vida, va a ser inevitable la idea de que los juegos sirven para algo más que para entretener. Los juegos han luchado por borrar el estigma de 'juguetes' durante generaciones, pero hay pocas cosas en las tiendas actualmente que puedan incluirse dentro de los conceptos originales de Ralph Baer para el Magnavox Odyssey.

Aunque pensamos en los juegos como en un medio de comunicación, hasta ahora sólo lo han sido parcialmente. Decir que te gustan los juegos no está tan bien visto como decir que te gustan los libros. Pero la evolución de los juegos serios, unido a los avances en ficción interactiva y en el diseño artístico de los juegos, significa que por fin estamos cerca de ser un medio genuino, transparente y flexible, que abarca una amplia gama de posibilidades, de lo lujoso a lo funcional, de la ficción al documental, y del entretenimiento a la educación.

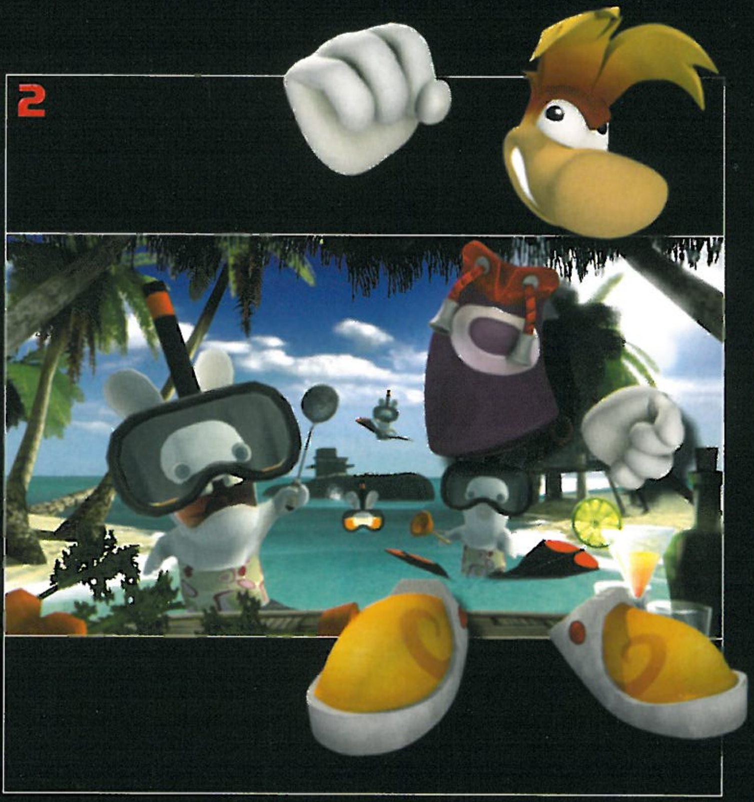


Pista falsa #3 Juegos para móviles

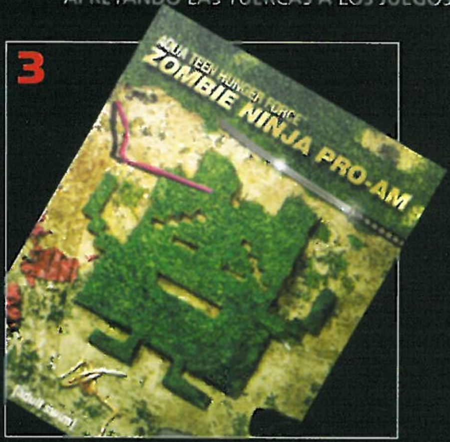


Otra de esas transgresoras "futuras eternas promesas", el juego para móviles se está quedando sin segundas oportunidades. Los continuos problemas con la calidad del control y la distribución efectiva han reducido el entusiasmo de gran parte del público. Seguirá creciendo, pero quizás no al ritmo previsto.

2



3



1



4



1 Quizá *Opera Slinger* no tuvo éxito en el IGF, pero no hay nada mejor que una fusión entre karaoke y plataformas.
2 *Rayman Raving Rabbids* es –por ahora– una rareza: un juego popular con una estética provocadora.
3 *Aqua Teen Hunger Force* ofrece un acercamiento facilón a un juego de golf de pacotilla.
4 *And Yet It Moves* es de esas creaciones independientes astutas y absorbentes que parecen destinadas a ponerse de moda.

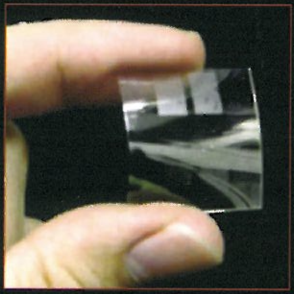
LA OPCIÓN INDEPENDIENTE

Hace dos años, el Game Design Challenge de la GDC encargó a Peter Molyneux, Will Wright y Clint Hocking, el diseño de un juego sobre la poesía de Emily Dickinson. En aquel momento parecía una idea ridícula. Pero la tendencia está cambiando. Durante mucho tiempo, los juegos con ínfulas artísticas, impacto social o experimentación estética estuvieron destinados a hundirse sin dejar huella, pero el boom de la distribución directa y la amplia introducción de distintas plataformas de juego están creando una situación en la que pueden florecer títulos más marginales. Las sensibilidades más independientes, representadas por títulos como el filosófico y etéreo *Darwinia*, de Introversión, suelen andar cerca de los grandes de la industria de los juegos. Aunque estos juegos tienen ahora más oportunidades de encontrar respaldo financiero, la pregunta clave es si lograrán contagiar al diseño de juegos de masas. Pero hay motivos para la esperanza, y algunas nos llegan desde lugares comerciales. Junto a juegos como *Katamari Damacy* y *LocoRoco* aparecen opciones de estética más arriesgada como la última y lunática entrega de *Rayman*, de Ubisoft. Y esta influencia independiente no llega sólo del mundo del juego. Mientras el público se interesa cada vez más por lo que ofrece el entretenimiento interactivo, licencias como el iconoclasta *Aqua Teen Hunger Force*, de Adult Swim, llevan ahora a las tiendas su novedosa propuesta (en este caso, un juego de combate, golf y carreras de *karts*).

Tendencias tecnológicas

El ritmo del cambio tecnológico en los juegos es tremebundo, así que, más que escoger aparatos específicos, presentamos una guía con cuatro tecnologías actuales que están a punto de sufrir una evolución radical, y en la página siguiente, cuatro inventos futuros que tendrán consecuencias decisivas para los juegos.

Baterías



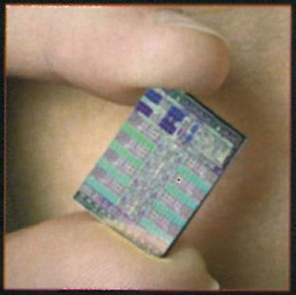
La batería sigue siendo una restricción en torno a la cual están diseñados todos los aparatos portátiles para juegos. Se invierte de forma masiva en la investigación sobre baterías, en busca de mejor funcionamiento, menor tamaño y más tiempo de juego, convirtiéndolas incluso en células transparentes y flexibles (arriba).

Implantación de Wifi



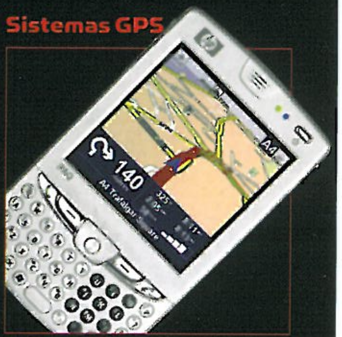
Se han popularizado rápido, pero encontrar una zona Wifi puede ser aún difícil. Una vez que esté terminada la infraestructura y que los planes de acceso sean más flexibles y baratos, cambiarán todos el juego portátil, cosas como los MMO y los mundos persistentes, así como el acceso a los medios y el flujo continuo de datos.

Chips



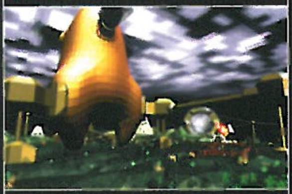
Durante décadas, se ha intentado perfeccionar la tecnología para mejorar la respuesta del chip y su tamaño. Pero el límite virtual se está acercando, y las complicaciones aumentan. Los fabricantes de consolas tendrán que buscar otra forma de ahorrar costes durante el tiempo de vida de la máquina y el chip multi-core será la norma.

Sistemas GPS



Ya se han convertido en algo muy común, y en pocos años la disponibilidad de GPS supondrá que perderemos para siempre el concepto de estar perdidos. En los juegos, abrirá por fin el campo de los juegos de localización, incorporando movimientos del mundo real. *Urban Dead* ya no volverá a ser lo mismo.

1



2





3



4





5

DISTRIBUCIÓN DIRECTA

Si uno habla con cualquier desarrollador de Live Arcade –o con cualquier aspirante a desarrollador de Live Arcade–, llegará un momento en el que se le pondrán los ojos vidriosos, se ruborizará y dirá, en un tono de entusiasmo casi religioso: "Y luego están las tasas de conversión..." PomPom fue uno de los primeros conversos en hablar de la diferencia entre vender un juego independiente en la jungla de internet o hacerlo dentro del jardín vallado de la venta creado por Microsoft. Uno o dos años más tarde, aquellos representados en el servicio Steam, de Valve, contaban la misma historia. Y, después de que PlayStation Network haya saltado al campo, nunca ha habido un momento mejor para llevar un producto directamente al consumidor. Se trate de un producto popular exclusivo para internet como *Runescape* o *Dofus*, o un éxito brutal como *Geometry Wars: Retro Evolved*, la venta directa puede marcar la diferencia entre viabilidad y fracaso. Y no sólo sirve para incentivar el desarrollo de juegos nuevos, sino que también puede devolver al consumidor viejos proyectos que triunfaron en el modelo económico tradicional: *GameTap*, de Turner, se convirtió en escaparate exclusivo de *Myst Online: Uru Live*, una nueva presentación de la versión original de *Uru Live*, que trató de sacarlo de la etapa beta en 2003. Si no hubiera sido por los fans del juego y por la distribución directa, es poco probable que *Uru Live* hubiera sido posible.

El impacto de este método de distribución es aún más potente cuando se combina con juegos por episodios. Pioneros como las aventuras de *Bone* han demostrado que el público está deseando recibir contenidos episódicos cuando el tema del juego lo permite. Y ahora, con el aumento de comunidades dedicadas a la distribución directa de juegos, como Kongregate o Manifesto Games, de Greg Costykian, empieza a desarrollarse ya una industria secundaria destinada a asegurar el éxito de la primera.

1 *Darwinia* sigue siendo el modelo de juego independiente, de estética innovadora y temática ambiciosa.
2 *Uru Live* sólo logró renacer a través del servicio de descarga de GameTap.
3 *Dofus* y juegos como *Maple Store* alcanzan a más público al hacerse más directos.
4/5 *Bone*, como *Sam & Max*, demuestran que los episodios funcionan cuando el contenido mejora al dividirse en trozos.

Tendencias tecnológicas (cont.)

Aunque aún es posible seguir unido a las tecnologías existentes, el juego es siempre más divertido cuando cuenta con interfaces, capacidades e ideas completamente nuevas. Aquí van algunas de las tecnologías más ultramodernas que tendrán un gran impacto en el diseño de juegos en el futuro, dentro de unos años.

Multipantallas táctiles



La DS ha demostrado el éxito que puede tener la pantalla táctil, pero limita su detección a un solo punto sobre la pantalla. Ahora, las nuevas pantallas multipunto, como la que se está estudiando en la Universidad de Nueva York (arriba), están abriendo nuevas posibilidades para el control y el concepto general del diseño de juegos.

Control mental



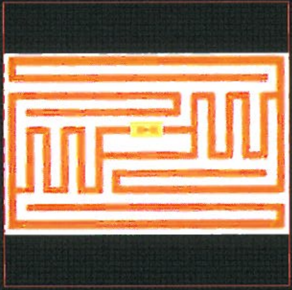
Increíble: han pasado unos años desde que los científicos probaron que el cerebro de una rata podía hacer volar un avión. Ahora, proyectos comerciales como *Project Epoc*, de Emotiv (arriba), integran el control espacial con la detección de emociones y el reconocimiento de la expresión facial para mejorar las interfaces intuitivas.

Pantallas 3D

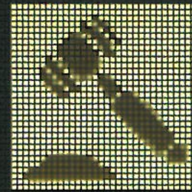


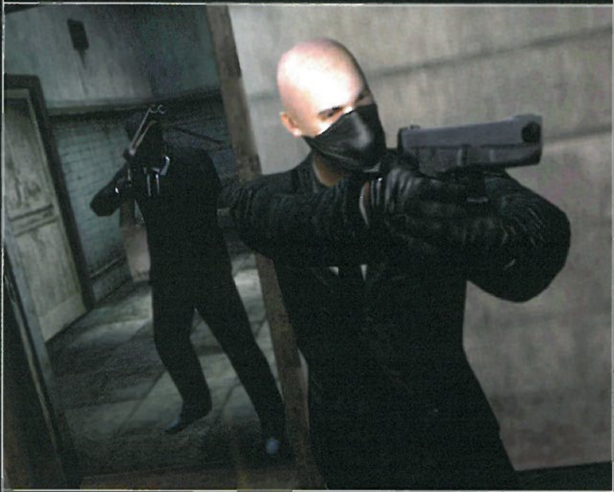
Los ejemplos actuales pueden ser malos (sobre todo si precisan gafas especiales), pero, según evoluciona el uso de nuevas tecnologías, con nuevas técnicas como el seguimiento de la mirada, no hay duda de que se encontrará una solución satisfactoria. Y esto ya concierne más al diseño de juegos que a la innovación tecnológica.

Chips RFID



Aunque sea un relato de terror para algunos, es posible que en el futuro cualquier cosa, desde unas deportivas hasta una bolsita de té, desde una persona a un pasaporte, se podrá localizar a través de RFID. Y esto convierte el mundo entero en un juego de *Barcode Battler*, lo que podría ser un relato de terror para otros cuantos.



1


2


3


1 Ya parece claro que *Manhunt 2* ha incorporado cambios en el tema para evitar la polémica del primer título.
2/3 El aumento de realismo de juegos como *Project Gotham Racing 3* preocupa por sus efectos en los conductores.
4 El impacto de *World of WarCraft* en sus jugadores puede ser problemático.
5 El inquietante *Rule of Rose*.

4


5




Pista falsa #4
Detectar movimientos



Es una opción polémica, dado el éxito de Wii y la reciente llegada de Sixaxis. Pero la primera es útil como cursor, y el segundo como joypad convencional. ¿Durará la detección de movimiento? Sí. ¿Determinará todo el futuro de los juegos? No es probable. Los sistemas de control abstracto serán siempre más flexibles.

LEGISLACIÓN

En España estamos acostumbrados a la calificación de los juegos con el sistema PEGI. Pero la situación mundial no siempre es así. La reciente actuación del alcalde de Roma para prohibir *Rule of Rose*, que terminó con la retirada del juego, fue desencadenada por una campaña más general contra los videojuegos con contenidos para adultos liderada por el Comisario Europeo de Justicia, Franco Frattini. En Alemania se ha propuesto una ley de prohibición de la fabricación, venta e incluso uso de juegos violentos, después de que alguien apuntara que detrás de un tiroteo en un colegio de Emsdetten había un fanático de *Counter-Strike*. Y durante los últimos dos años hemos visto distintos proyectos de ley frustrados en Estados Unidos que estaban destinados a criminalizar la venta a menores de edad de juegos clasificados como de contenidos para adultos. Pero, aunque la industria está logrando mantenerse firme frente a estos ataques de origen moralista, se abren nuevos frentes. El crecimiento de los juegos online ha provocado una conciencia más aguda de los problemas de la adicción a los juegos, y, aunque la investigación ha demostrado que el juego no se diferencia en nada de cualquier otro tipo de actividad que genere adicción, cada vez se dan más pruebas anecdóticas del daño que los juegos pueden causar, como el estudio del que hablaba el número 12 de EDGE, en el que se decía que quien acababa de jugar a un juego de conducción tendía a ser un conductor temerario. Aunque es fácil tachar estas informaciones de reportajes sensacionalistas mal documentados, no hay duda de que, si los gobiernos deciden adoptar decisiones radicales, los resultados podrían ser devastadores para la industria del juego. Muchas empresas de juegos de azar siguen todavía tambaleándose después de la sorprendente legislación que Estados Unidos aprobó el pasado año prohibiendo que se realizasen pagos a las páginas de juego online, lo que en la práctica supuso el cierre del negocio.

Contar historias

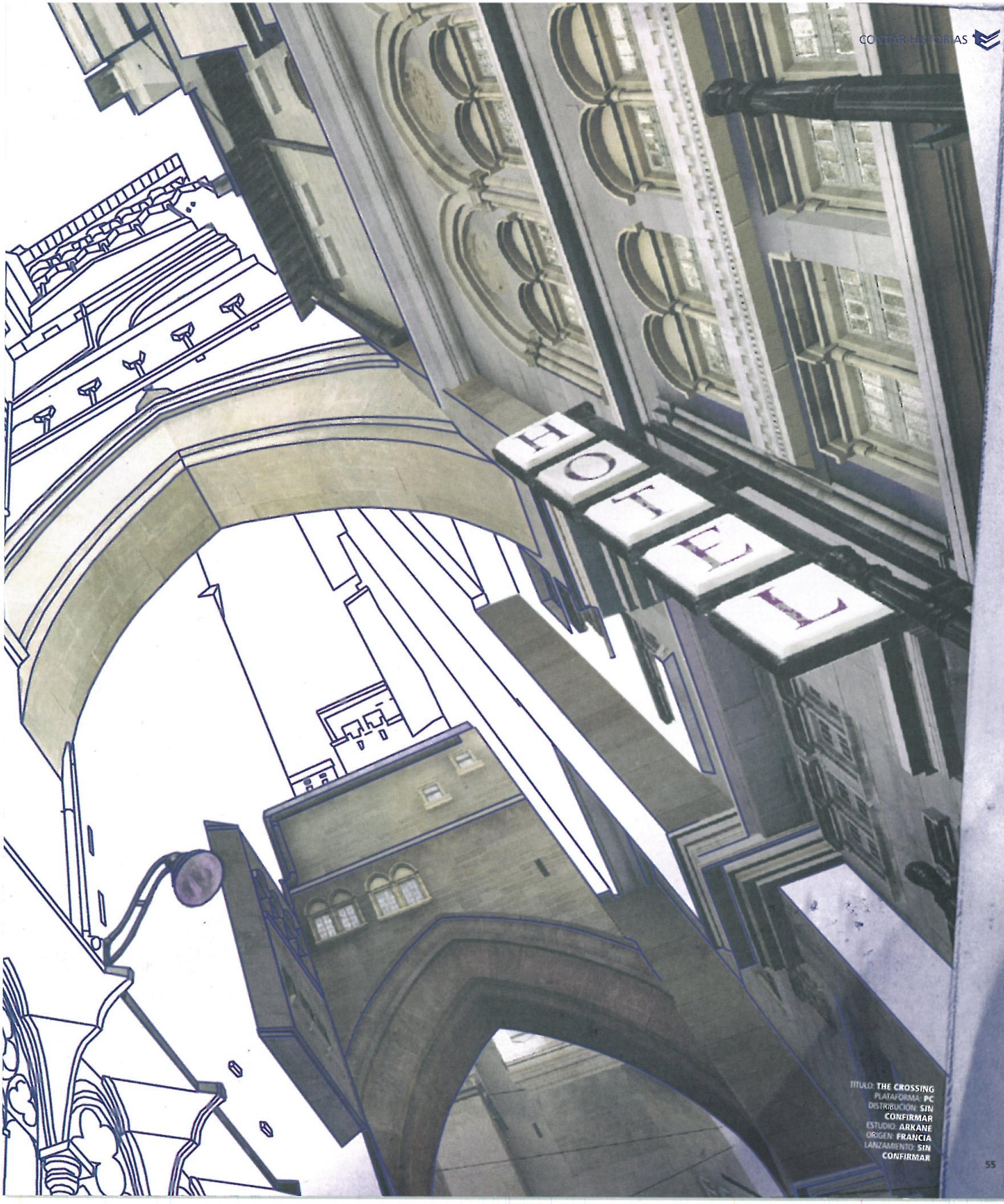
Ésta es la narración de cómo los autores de *Dark Messiah* y la City 17 están pensando en inventar una nueva clase de videojuego, reconstruir París y suprimir el Renacimiento



Los escritores de ciencia-ficción deben estar familiarizados con la expresión "más vale una imagen que mil palabras". Pero, a pesar de la naturaleza fundamentalmente visual de los videojuegos, sus creadores todavía parecen un tanto incómodos con este delicado arte.

Half-Life 2, sin embargo, fue un juego que la entendió a la perfección: el paseo de Gordon Freeman desde la estación de tren hasta la esquina al comienzo del juego son diez minutos sin palabras que cuentan un siglo de historia de la ciudad a través de su arquitectura: construcción, devastación, esperanza y desesperación.

Para **Víctor Antonov** –diseñador de la City 17 en *Half-Life 2*, y ahora de dos visiones del París moderno en *The Crossing*



TÍTULO: **THE CROSSING**
PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
ESTUDIO: **ARKANE**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

de Arkane–, mostrar las cosas es la clave para el juego de ficción. De hecho, es coguionista del argumento de *The Crossing*.

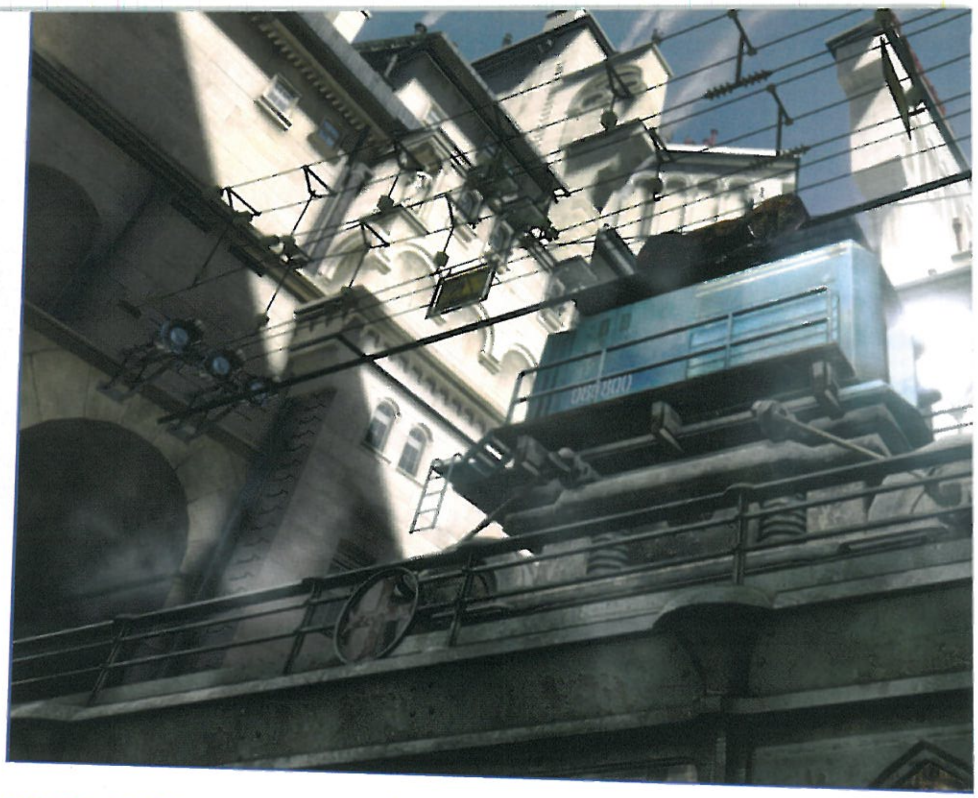
Ambientado en universos paralelos, uno en barrios de casas prefabricadas barridos por el caos y el otro en una megalópolis gótica militar gobernada por los Caballeros Templarios, *The Crossing* es un FPS que busca tender un puente entre los juegos para un jugador y los multijugador, siendo las dos cosas a la vez.

Raphaël Colantonio, escritor colaborador de Antonov y consejero delegado de Arkane, dice: "Hay dos motivos que nos impulsaron para este proyecto: el primero, que la inteligencia artificial nunca logrará la misma emoción que jugar contra otra persona. El segundo es que en los juegos multijugador actuales no hay motivación. Juegas para matar a otros jugadores". La solución que propone *The Crossing* es que jugadores humanos hagan de IA, dando a ambos oponentes razones para luchar entre sí incluyendo la pelea en el argumento del juego.

Los jugadores participan en *The Crossing* como jugadores de la historia o como soldados jugadores. Los primeros avanzan a través del mapa del juego de forma lineal, siguiendo el relato, como cualquier juego para un jugador. Los segundos juegan a ser enemigos o aliados en cada mapa, como si fueran otros jugadores en una partida multijugador. Arkane denomina este concepto el "jugador cruzado" *(crossplayer)*, lo cual es una referencia al modo en que ambos tipos de jugador entrelazarán sus caminos.

El París de *The Crossing* tiene que proporcionar a la vez una experiencia lineal, con un ritmo marcado y que fluya, y una dinámica de disparos abierta entre muchos jugadores con motivaciones diferentes. Y también necesita un argumento coherente que mantenga unida una estructura propensa a dispersarse.

La relación de Antonov con la escritura de juegos comenzó con *Half-Life 2*, en el cual colaboró estrechamente con su escritor, Marc



"NO VEO POR QUÉ LOS JUEGOS DEBERÍAN SITUARSE SÓLO EN MUNDOS EXTRATERRESTRES ABSTRACTOS"

Laidlaw. Antonov explica: "Para cada nuevo mundo tienes que proponer un argumento de fondo para que el diseño tenga éxito. Él miraba a un dibujo y se inspiraba y escribía algo del relato del sitio y de lo que le rodea. Es el camino natural en el proceso de diseño".

Su creencia en una relación más fuerte entre la dirección artística y el argumento proviene de una frustración como diseñador visual, tras haber estudiado diseño industrial, haber diseñado la película francesa de animación *Renacimiento*, y haber trabajado en juegos como *Kingpin* y el propio *Dark Messiah* de Arkane. "Muchas veces mi trabajo era hacer que tuviera buena pinta algo sin lógica ni consistencia, que es con mucha frecuencia el caso en argumentos de juegos", señala.

Cuando Colantonio conoció la idea de Antonov para *The Crossing,* estaba pensando en un escenario como Nueva York o Los Ángeles, pero Antonov quería algo diferente. Se eligió París por sus vinculaciones con los templarios y por la originalidad de describir sus suburbios empobrecidos. "Durante mucho tiempo quería contar un relato sobre los guetos duros de París porque son ubicaciones muy intensas y relativamente infrautilizadas en ficción y, especialmente, en ciencia-ficción", argumenta Antonov.

Durante la preproducción del juego estallaron los violentos disturbios de 2005 en la ciudad y en toda Francia, como si quisieran confirmar la unión entre la idea ficticia del juego y la dura realidad de los suburbios. Dice Colantonio: "Llamé a Viktor y nos dijimos: '¡Eh! ¿No es increíble? Es exactamente como en nuestra historia'. Queremos hacer algo muy creíble, incluso si parte de los lugares son nuestro mundo y el resto es imaginario".

Aunque es una novedad ubicar el juego en los suburbios de París, Antonov cree que el riesgo de ambientar *Half-Life 2* en una ciudad de Europa central fue mucho mayor. París, al fin y al cabo, es una ciudad conocida. Está claro que Colantonio y él han disfrutado desfigurando los típicos cafés y la identidad turística del Louvre. El extrarradio parisino de Antonov es un lugar con bloques de casas sociales modernistas caracterizadas por detalles auténticos para que parezca un lugar real en el que se vive, y no simplemente diseñada para el juego. Dice de la ciudad real: "Hay adornos naranjas y soles naïf para hacer de



Los efectos de aguas turbias añaden dramatismo a la atmósfera de los suburbios



La posición del sol en una escena es importante para Antonov, que lo utiliza para dirigir al jugador, o para lograr espectacularidad visual.



los suburbios lugares más felices. Es algo muy específico de Francia a partir de la era socialista de los años 70". La autenticidad del infierno urbano de *The Crossing* se consolida al colocar paredes pintadas de forma colorista, creando al mismo tiempo un pequeño respiro visual frente al gris persistente del hormigón y del cielo, y da al jugador un apunte de ironía absurda.

La importancia que tiene para Antonov el realismo en los juegos es una de las principales razones por las que Colantonio quería trabajar con él. "No le atraen las cosas mágicas y todo eso. Para este juego en particular es justo lo que queríamos, un lugar creíble donde todo lo que se ha diseñado está justo donde tiene que estar, que tiene un significado", suspira.

"En un mundo de aspecto realista todo importa mucho más que en un mundo abstracto, donde cuanto te rodea parece un juguete", asegura Antonov. La estrategia también posibilita cosas verdaderamente como de otro mundo para destacar todo lo mejor, como hizo la Citadel, cuyas torres superan el realismo de City 17, y no solamente en cuanto a la altura. Antonov explica: "Todas las artes son un reflejo de la realidad. No veo por qué los juegos deberían situarse sólo en mundos extraterrestres abstractos. Uno de mis sueños es que el videojuego llegue a ser una forma de arte reconocida, como el cine, la música o la fotografía".

Ambientado en la Île de la Cité, el guión de *The Crossing* sigue a un soldado especialista en la lucha antiterrorista en un París en el que el gobierno ha sido derrocado y reina el caos. Cuando ha transcurrido una cuarta parte de la historia del juego, accede a una dimensión paralela en la que Colantonio y Antonov han decidido que la orden de los Caballeros Templarios no se disolvió en el siglo XIV, sino que tomó el control de Francia y la convirtió en una nación agresiva, con una sensibilidad de cruzada.

En este París alternativo de torres de aguja en caliza, laberintos de oscuridad, pasillos abovedados y maquinaria de vapor –un estilo que Antonov califica de megagótico– no ha existido el Renacimiento: "Fue un ejercicio impresionante





Antonov (izquierda), de origen búlgaro, alcanza reconocimento en 1997 con *Redneck Rampage*, mientras que Colantonio (arriba) trabajó en *Theme Park* y *FIFA* para EA.





Los arcos góticos y la cruz de los templarios (izquierda) identifican al París alternativo.

porque casi todo el arte de la civilización moderna occidental está basado en un modelo grecorromano redefinido en el Renacimiento. La arquitectura de París es neoclásica, con muy poca variedad de estilo". Antonov desarrolló temas góticos con un estilo moderno: menos ornamentación y formas más limpias. Cambió la madera por el metal para conservar una apariencia gótica que no se cayera ni fuera real.

Antonov también quería que la arquitectura de este París gótico contara una historia: el deseo de construir a lo grande les llevó a hacer estructuras enormes, pero su naturaleza belicosa provocó una escasez de metal para construir, un detalle que Antonov tomó de la Segunda Guerra Mundial. Aunque existe la electricidad, la mayoría de la energía en el juego procede del vapor.

Sustituir un detalle tan meticuloso por una larga explicación verbal pone de manifiesto la estrategia 'muéstralo, no lo cuentes' que ha seguido Antonov para la dirección artística del juego:. "El mundo del juego es una potente herramienta que proporciona información acerca de los antecedentes de la historia. La arquitectura, los accesorios y nivel de decadencia nos dicen mucho acerca de qué ocurre antes de que llegue el jugador. Esto hace la narración más ingeniosa, sofisticada y sustituye las exposiciones aburridas y el recurso de la voz en off".

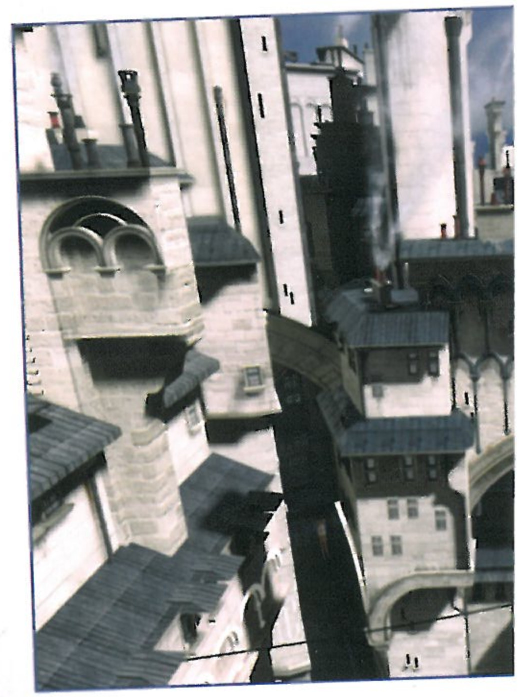
Aparte de los detalles arquitectónicos, Antonov recurre una gran variedad de trucos para obtener reacciones más emocionales del jugador, aprovechando las reglas desarrolladas para otras artes visuales tales como fotografía o la pintura clásica. El contraste de luz es su herramienta principal. El contraluz puede crear una sensación impactante e inquietante. Revela:"Por eso en *Half-Life 2,* cuando sales de la estación de tren tienes el sol detrás del edificio y se proyectan grandes sombras sobre tu camino. Sientes esta presencia de algo pesado ante ti".

Antonov comienza haciendo bocetos de cada ambiente agrupando luz y oscuridad en grandes zonas y tomando nota de qué aspecto adquiere globalmente, en lugar de concentrarse en el detalle: "El método procede de la pintura y la fotografía, pero con frecuencia se pasa por alto en los juegos", sostiene. En contraste con el ambiente que Antonov pretende conseguir al colocar los objetos en la luz o la sombra, puede hacer que una imagen sera diferente y legible, señalando qué camino debe seguir la acción o provocar una respuesta emocional.

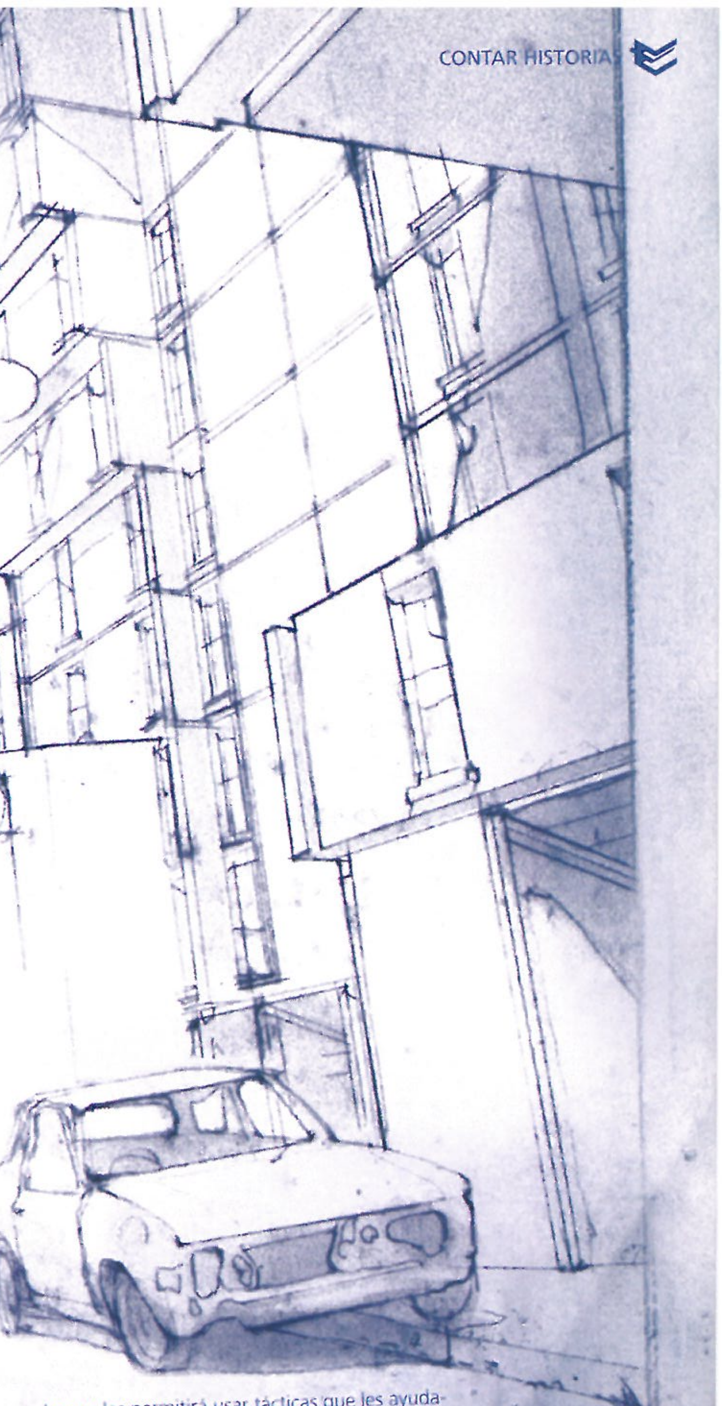
Antonov reconoce: "Lo más difícil de los juegos es que no puedes controlar una imagen; son diez imágenes, 360 grados a tu alrededor". En una historia con guión, puedes anticipar el camino que tomará el jugador en el escenario."Todo empieza por planificar la experiencia del jugador de principio a fin, y por definir los momentos clave, lo cual no es muy diferente a los grandes pasos que se siguen en una película", añade.

La mayor parte del juego tendrá lugar en un París templario, aunque el jugador verá algo de los mismos escenarios en ambas ciudades









"LOS CABALLEROS TIENEN QUE PONERSE AL DESCUBIERTO Y COMENZAR A BALANCEARSE COMO SPIDER-MAN"

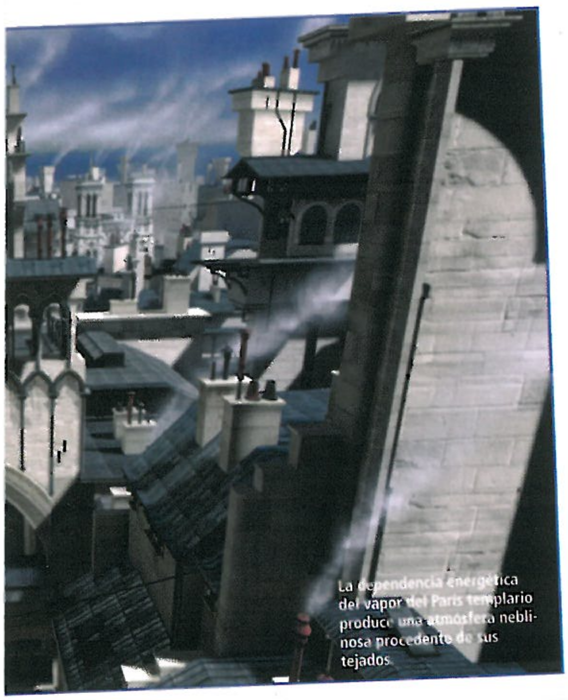
para comparar. Esa decisión permite a Antonov controlar el entorno mucho más allá de las amplias calles y los bloques cuadrados de los suburbios de París. El básico e impredecible mapa urbano sigue la curva del río, en lugar de ceñirse al plan de calles radial del París real de mediados del siglo XIX, con anchos bulevares, de forma que puede bloquear el acceso del jugador a esas zonas de forma más natural.

Las imponentes agujas y tejados del Paris templario añaden un elemento vertical a la ciudad, al que se accede en las luchas cuerpo a cuerpo con jugadores-soldado que interpretan a caballeros templarios. A Colantonio le apasiona: "De este modo podemos mezclar espacios verticales con otros más horizontales y, gracias a eso, los soldados poseen diferentes herramientas para moverse de un sitio a otro. Es muy interesante, porque los caballeros tienen que ponerse al descubierto y comenzar a balancearse como Spider-Man para alcanzar sus objetivos".

Colantonio aspira a conseguir mapas para diez jugadores como máximo, un número relativamente modesto para lo que se lleva ahora. Reivindica: "Queremos una experiencia más íntima. La verdad, siempre que juego con un juego de 32 o 64 jugadores de verdad me resulta un lío enorme. Las tácticas se desdibujan. Naces y mueres. ¿Qué tiene eso de divertido?".

The Crossing se caracterizará por dos tipos de mapa: el 60 por ciento del juego se jugará en niveles lineales con jugadores-soldado haciendo de enemigos y aliados. A los jugadores-soldado que estén menos armados y con menos poder que los jugadores de guión se les dan objetivos pequeños, y alcanzan premios según el ranking. También pueden cambiar el control entre enemigos: para ilustrarlo, Colantonio utiliza la analogía con el agente Smith en *Matrix*.

El resto de los mapas están más abiertos a escaramuzas, como cualquier mapa multijugador para jugadores-soldado que jueguen hasta que el servidor dé paso a jugadores de guión. El juego hace una pausa para encontrar objetivos para cada jugador abriendo nuevas secciones según el argumento del juego, y entonces lo lleva a cabo hasta que los jugadores de guión han cumplido sus objetivos y pasan al siguiente mapa. Para los jugadores-soldado, la acción continúa entre ellos de nuevo.



La dependencia energética del vapor del París templario produce una atmósfera neblinosa procedente de sus tejados.

Colantonio espera que la experiencia para ambos tipos de jugador sea totalmente diferente pero igualmente gratificante; la clave, dice, es que su poder difiere. Los jugadores-soldado se divertirán matándose unos a otros, o trabajando juntos para derribar a un poderoso jugador de guión. Éstos disfrutarán de su poder o fuerza –Colantonio indica que los personajes del relato tendrán diferentes habilidades, similares a los tres tipos de personajes en *Aliens vs Predator*–, lo que les permitirá usar tácticas que les ayudarán a compensar el número de adversarios que se encuentren. Y para aquellos que mantendrían el juego más cerca de las raíces del shooter monojugador, el juego completo puede jugarse offline o en cooperativo con otro humano más.

Si Arkane es capaz de equilibrar unos estilos de juego tan dispares, se acercará a la visión que Antonov tiene de París y tendrá éxito. Proporcionando contexto y contraste, informando de sentimientos y acciones, sus ciudades deben gobernar en silencio a los jugadores de *The Crossing* mientras se rompe la barrera entre juegos mono y multijugador. Y todo eso mostrando las cosas, no contándolas.



Tu otro yo

Elige el personaje que quieras, siempre y cuando se trate de un soldado musculoso. ¿Por qué los personajes suelen tener un diseño limitado y mal entendido?



Es duro ser Marcus Fenix, pero no por las circunstancias que lo rodean: la guerra es un infierno, su mundo está en ruinas y todo lo que él quiere es pasar la tarde tomando cerveza fría y que se acabe la carnicería. No, es duro porque Marcus Fenix sea un cliché de 120 kilos con un pelo entrecano y barba cuadrada; alguien de quien te separarías un paso en la parada del autobús. Fenix es un tío torpe y pesado, y si quieres jugar a *Gears of War*, tú también tienes que serlo.

A todos los jugadores les ha surgido en algún juego la pregunta: "¿De verdad tengo que ser ese personaje?". Es el Dilema de Fenix. O el Dilema de Fisher. O el Dilema de Payne. Un rápido repaso de cualquier estantería de videojuegos te mostrará un par de animales graciosos, unas cuantas ciberbrujas y una porrada de soldados. Imagínate un cine en el que hay 15 películas en cartelera, de las cuales 12 están protagonizadas por Steven Seagal. Eso es lo que sucede ahora con los juegos. Los personajes (avatares) están en crisis, y cada vez más títulos se desentienden del problema y no te dan personajes, sino monigotes personalizables, con cortes de pelo y pieles personalizables. Urge que a alguien se le ocurra un enfoque más sofisticado. Pero, para hacerlo, necesitará responder a varias preguntas complicadas: ¿Qué significan de verdad los personajes para los jugadores?, ¿qué diferencia un buen diseño de uno malo?, ¿por qué sabemos tan poco de la relación que el jugador establece hoy día con su avatar?

Inevitablemente, la importancia del personaje depende de lo que la gente busque en los juegos. Para muchos jugadores su atractivo puede resumirse como "vida sin respiración": los videojuegos les colocan en situaciones que no podrían vivir en el mundo real. Es el nivel más sencillo; para esta petición de pura sensación inmediata es suficiente el avatar más básico: un marcador en el mundo del juego que es necesario estructuralmente pero sin implicación emocional, como el cursor parpadeante de un documento de Word.

Pero los juegos pueden responder a otro impulso más complejo, y en este caso el papel del personaje es absolutamente crucial. Si analizas los pantallazos de un tí-

Ilustración: Jacey



tulo nuevo, aparte de identificar el género y calcular su belleza gráfica, ¿no te preguntas –incluso en el caso de los shooters en primera persona (FPSs)– "quién me gustaría ser"? Los juegos permiten a sus jugadores experimentar con la identidad. Tanto si se trata de satisfacer un deseo profundo como de simple curiosidad, los avatares plantean la molesta cuestión de en qué proporción los juegos consisten en fingir, como los niños, que eres otra persona. Por eso los personajes se sitúan en el centro mismo del interés que pone la in-





¿Puede un juego en primera persona como *Deus ex* llevarte a que te identifiques menos con tu avatar que otro en tercera persona, como *Oblivion*?

dustria en la virtud infantil de la imaginación.

Harvey Smith, diseñador jefe en *Deus ex* y ahora director creativo de los estudios Midway en Austin, le ha dado muchas vueltas a la cuestión e incluso ha pronunciado conferencias sobre la psicología de los personajes. Y está de acuerdo en que el avatar es un poderoso trampolín para la imaginación: "Nos sumergimos en un juego sobre la identidad: ¿con que arquetipo te identificas y con cuál no? Planteamos los prototipos y luego tú eliges según lo que ya tienes en la cabeza".

Y no todo el mundo tiene las mismas ideas en mente. Algunos jugadores quieren escapar en un papel de fantasía que ya esté definido; otros buscan un espacio virgen sobre el que proyectar su propia identidad. Estas necesidades son las que hacen que haya dos tipos básicos de personajes: los que son fijos, que se presentan al jugador con un papel muy detallado de lo que tiene que hacer, y los que pueden personalizarse. Los dos influyen en la relación entre jugador y avatar, y hacen que el personaje sea alguien a quien controla el jugador o alguien en quien se convierte el jugador. Los personajes fijos surgen del deseo de contar historias complejas. En la literatura y el cine, la historia y el personaje están hechos uno a medida del otro. Pero dar al jugador un personaje con una personalidad predefinida es una propuesta peligrosa: no sólo puede controlar el modo cómo jugará, sino que también limita el número de jugadores que sentirá alguna conexión inicial.

Por eso tantos juegos dejan los personajes sin definir de forma deliberada. "Los japoneses tienen un término que se puede traducir por 'enmascarar'. Básicamente es un dibujo genérico sobre el cual el jugador proyecta su identidad. En algunas animaciones, el héroe es esbozado con muy pocos trazos, y el villano en cambio posee muchas líneas. Entonces es muy fácil proyectarse en el héroe, que es como un barco vacío, en tanto que el antagonista es un personaje definido muy claramente", apunta Smith.

Así que, cuanto más genérico y menos personalidad tenga un personaje, menor será el riesgo de que provoque en el público una sensación de rechazo. Es la razón que explica el silencio de Gordon Freeman, o el caso del Master Chief. Nintendo es un maestro en la manipulación mediante ese enfoque tan reduccionista. Mario es apenas una figura bocetada: su atractivo reside en el mundo que exploras. Las estrellas de Nintendo son con frecuencia conchas, proyecciones finas como el papel cuya función es proporcionar un



City of Heroes

Las opciones de personalización de la dimensión multijugador de los juegos online a menudo violan uno de los principios básicos del diseño de juegos: el personaje principal es especial. Es la Paradoja de *City of Heroes*, versión online del Dilema de Fenix. El mayor desafío para los MMO es el hecho de que todos los jugadores son igualmente (poco) importantes. Cuando cualquiera en *WOW* puede personalizarse a sí mismo como una creación artística extrema, es más difícil diferenciarte de la multitud. La cuestión es que, offline, los avatares son como habitaciones de hotel; jugando con Gordon Freeman o Mario estás compartiendo el personaje con un gran público de otros que tendrán experiencias iguales a la tuya. Pero online podrás hacer algo único. Es extraño, por tanto, que pocos escojan usar online sus propios nombres.



Aunque el Unreal Engine 3 aportó mucho al exterior de Marcus Fenix, no se puede evitar sentir que seguía respondiendo a un estereotipo previo.

centro despreocupado desde el que afrontar aventuras con un guión muy simple. Los juegos que intentaron llevar la trama más lejos, como *Luigi's Mansión* y *Super Mario Sunshine,* han resultado polémicos… y los títulos *Mario* más convincentes de la generación anterior, los juegos de rol, funcionan porque se recrean y parodian ese vacío en la esencia del personaje.

Llevar esta propuesta del vacío al extremo puede llevar a la conclusión de que *Pac-Man,* el embajador universal de la industria entera, es uno de los mejores ejemplos de diseño de un avatar: es lo más elemental y lo más complicado que sugiere es un apetito insaciable. Por supuesto que los colores y la mecánica de persecución tuvieron mucho que ver con el éxito del juego, pero contar con un personaje universalmente aceptable como Pac-Man no vino nada mal. Es significativo que los rediseños posteriores sólo han logrado diluir el personaje: los brazos y las piernas, como en algunos juegos de plataformas recientes, disminuyen su gancho porque convierten lo que es un simple concepto en una criatura extraña. Y la gente no se identifica con criaturas extrañas de la misma manera que con los conceptos.

Aun así, opten los diseñadores por algo genérico o algo más específico, el elenco de personajes fijos deprime por lo reducido que es. Los diseñadores necesitan atraer a un público lo más amplio posible, y los resultados son muchas veces un pudding ecléctico que ni indigna ni apasiona. Una queja habitual contra la industria de los juegos es que la mayoría de los personajes son varones blancos, y cuando se sale de esa norma, suele tener una connotación negativa en la historia.



La serie *Mario RPG* hace guiños a una mascota más conocida por saltar que por su personalidad, aunque conserva el encanto que hizo de Mario un bombazo.



Lara Croft

Buena parte del éxito de *Tomb Raider* se debe al cambio que en la undécima hora se produce entre un protagonista hombre y uno mujer, aunque el atractivo de Lara es demasiado importante para ser malinterpretado. Lara no es un gran personaje porque sea sexy, sino porque es diferente: distinta de lo que los jugadores de acción estaban acostumbrados a ver cuando surgió. Y quizá es su carácter pionero más que su aspecto la clave de su asombroso impacto: de todos los personajes de tercera persona, Lara es el que mejor se mantiene a distancia: responde a tus comandos, pero parece tener una mente y una agenda propias.

A diferencia de las personas, los personajes de juegos suelen necesitar una razón para ser negros. En parte, esto se debe a que entre los integrantes de la industria predomina la raza caucásica. Pero también se debe a que la industria no ha logrado comprender la diversidad de su público hoy día. Smith explica: "Me salieron los dientes trabajando con Richard Garriott y Ultima. Es curioso que, hace tiempo, el jugador medio era un chico blanco, un rarito que miraba al superhéroe musculoso rubio y se identificaba con él". Parece que muchos diseñadores aún no se han percatado de que hoy no se puede estereotipar así al jugador medio.

La personalización, una tendencia en el diseño de personajes que está ganando rápidamente terreno al protagonista predefinido, soluciona el problema de que hay menos representación de otros sexos y razas (aunque en el fondo sea realmente una forma de soslayar la cuestión) al permitir al jugador que seleccione él mismo los atributos. Su éxito en los títulos multijugador online (MMOG) lleva a pensar que la personalización es una potente herramienta para crear avatares. Pero no es perfecta, porque puede dar la sensación de que el desarrollador se ha rendido ante el problema. Cuando esto sucede en un juego que se ha cuidado al detalle, con precisión de microcirugía, te da la extraña sensación de que el guión destierra a tu personaje a un papel secundario. También puede simplificar en exceso la relación entre jugador y avatar: la personalización completa va incluso más allá y da a entender que la relación es una transferencia directa: el jugador es el avatar y viceversa. Si es así, ¿por qué la fotopersonalización a menudo es tan inquietante? Esto indica que el papel del avatar es mucho más complicado: proteger al jugador de una implicación directa con la ficción tanto como arrastrarle a ella.



La personalización completa da a entender que la relación es una transferencia directa

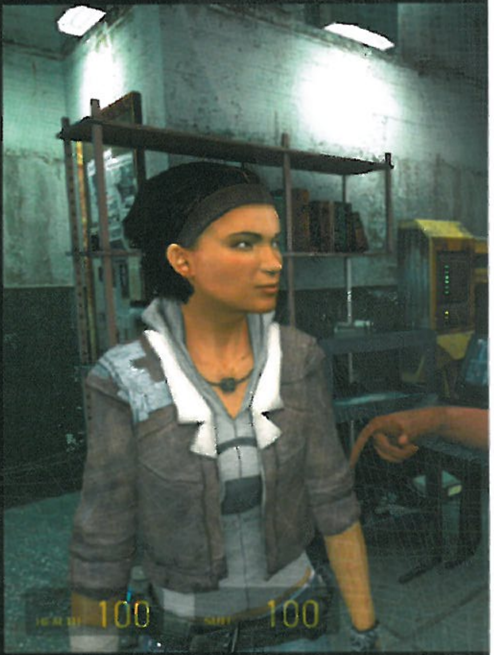
Si simplifican demasiado, los sistemas de personalización pueden llamar la atención sobre cómo los juegos subestiman la importancia de esa relación.











Oblivion, por ejemplo, posee herramientas de personalización del personaje tan avanzadas que puedes estar más de una hora para construir el rostro del avatar, aunque luego el jugador pasará las siguientes 100 horas de acción viendo su espalda, o viendo lo que el personaje ve. Más importante aún, muchos juegos te obligan a personalizar a tu personaje antes de que sepas cómo es el resto del juego. ¿Cómo vas a decidir de qué clase ser, por ejemplo, sin saber cómo influirá en el juego la que elijas?

Y eso que crear el personaje es sólo la mitad del problema… aunque muchas veces es donde se para el desarrollo. *WOW* y otros MMOG atestiguan que para el jugador es tan importante cómo es el personaje al principio que cómo va evolucionando durante el juego. ¿Para qué si no dedicar tiempo a subir de nivel y a comprar elementos? **Peter Molyneux,** cuyo trabajo *Fable* es uno de los pocos títulos que hasta ahora han ahondado realmente en este terreno, afirma que no es fácil que estas ideas funcionen: "Para que el juego aguante una relación con el avatar que evolucione, el juego tiene que ser consciente de que lo está haciendo. Si el jugador comienza a hacer cosas extrañas y el mundo del juego y los personajes no jugables no reaccionan, es inútil. Es importante porque, según avanza el juego, te vas volviendo más famoso o más poderoso. El juego debe de reflejar eso".

Esta idea ha conducido a una de las funciones más sorprendentes de *Fable 2*: "Lo que quiero es asegurarme de que hay elementos en el mundo a los que les gustas. Y uno de esos personajes va a ser un perro. Ese perro va transformándose y reflejando cómo eres cuando te comportas como un perro: es un espejo de lo que le estás haciendo en el juego. La razón de que esté ahí es reforzar lo que le sucede a tu avatar. Puede saltar sobre algo o mearse en ello: en realidad es una expresión de cómo eres tú como personaje".

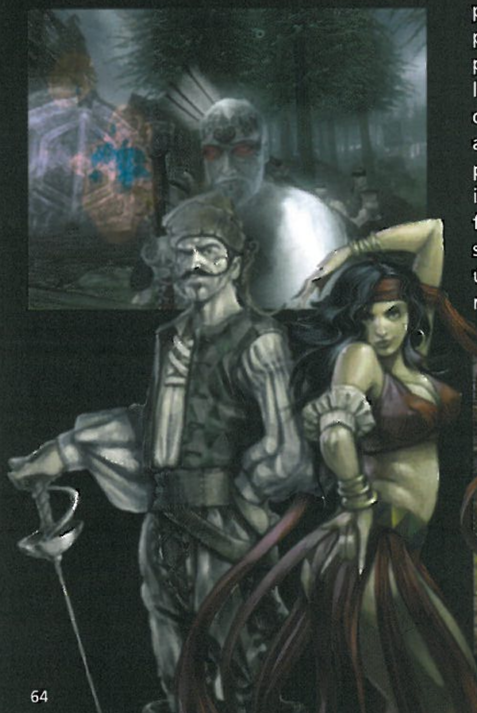
Incluso sin ese nivel extra de retroalimentación, el foco de *Fable* sobre el avatar funcionó a la perfección porque repartía cuidadosamente los deberes de personalización entre el jugador –que podía elegir el corte de pelo y la ropa– y las consecuencias de las acciones del jugador, que alteraban la apariencia del avatar. Molyneux piensa que tales compromisos se volverán cada vez más importantes. "Con el juego en línea y la fiebre de los jugadores por jugar juntos y saber que son especiales, ese carácter único tiene que significar de verdad algo más que un simple: 'Yo llevo una capa azul y tú una negra'. De modo que creo que el concepto de que el avatar refleje quién eres y qué has hecho resulta realmente potente. Si el combate te ha dejado cicatrices y ha alterado tu carácter… sólo eso ya significaría muchísimo, sobre todo en los juegos MMORPG. Al jugar online, donde otros pueden verte, si Se desfigura horriblemente el avatar de un jugador, es mucho más emocional que matarle y luego reengendrarle, porque así permaneces con él durante todo el tiempo".

¿Cómo vas a decidir de qué clase eres sin saber cómo afecta eso al juego?

Pero ese nivel de control es todavía un sueño, y diseñar avatares representa todavía un enigma casi indescifrable. Smith se ríe: "Mi opinión es que puedes ganar o perder en cualquier caso. Las cosas sobre las que más discutimos son las que no tienen respuesta correcta e incorrecta. Medio equipo tuyo puede decir que *Duke Nukem* y *Lara Croft* son personajes realmente potentes que la gente aprecia, y la otra mitad puede soltar: 'Mi juego favorito es *Oblivion*, y el potencial de *Oblivion* es que puedes ser lo que quieras". Muchos responderán: 'Ese es un juego de rol y los otros son shooters', pero luego resulta que mi shooter preferido es *System Shock*, que tenía un personaje deliberadamente indefinido".

Wario

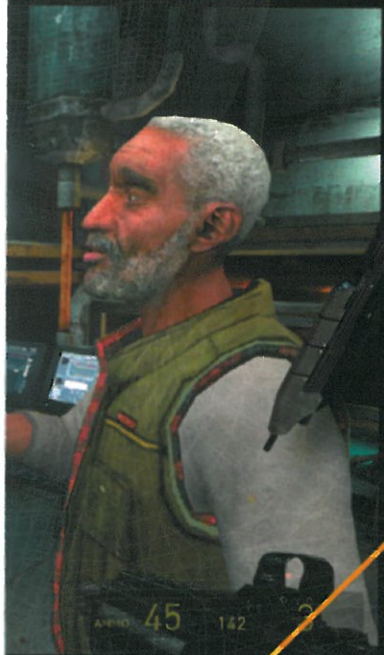
Al parecer es una perezosa inversión de Mario creada para *Super Mario Land* de la Game Boy: Wario tuvo que esperar al vehículo apropiado para que pudiera emerger todo su potencial. Al tratarse de un personaje más bien poco apreciado, el equipo que creó *WarioWare* podía arriesgarse a crear un juego con mucha más tralla si lo usaba como personaje principal: una respuesta surrealista a la mayor parte de la producción cuidada de Nintendo. El éxito de la franquicia ha convertido a Wario en una verdadera rareza: un antihéroe que doblega al jugador en vez de lo contrario.







Uno de los logros de la pasada generación es ver cómo tus acciones en *Fable* cambian no sólo la apariencia de tu avatar, sino las reacciones de los PNJs.



Puedes estar horas para crear personajes en *Oblivion*, pero ¿cuánta gente crea un rostro y un cuerpo que se parezcan a los suyos de verdad?





A diferencia de Gordon Freeman, Chief no habla. Sus tonos roncos pueden quitarle jugadores, pero su falta de rostro favorece la empatía.

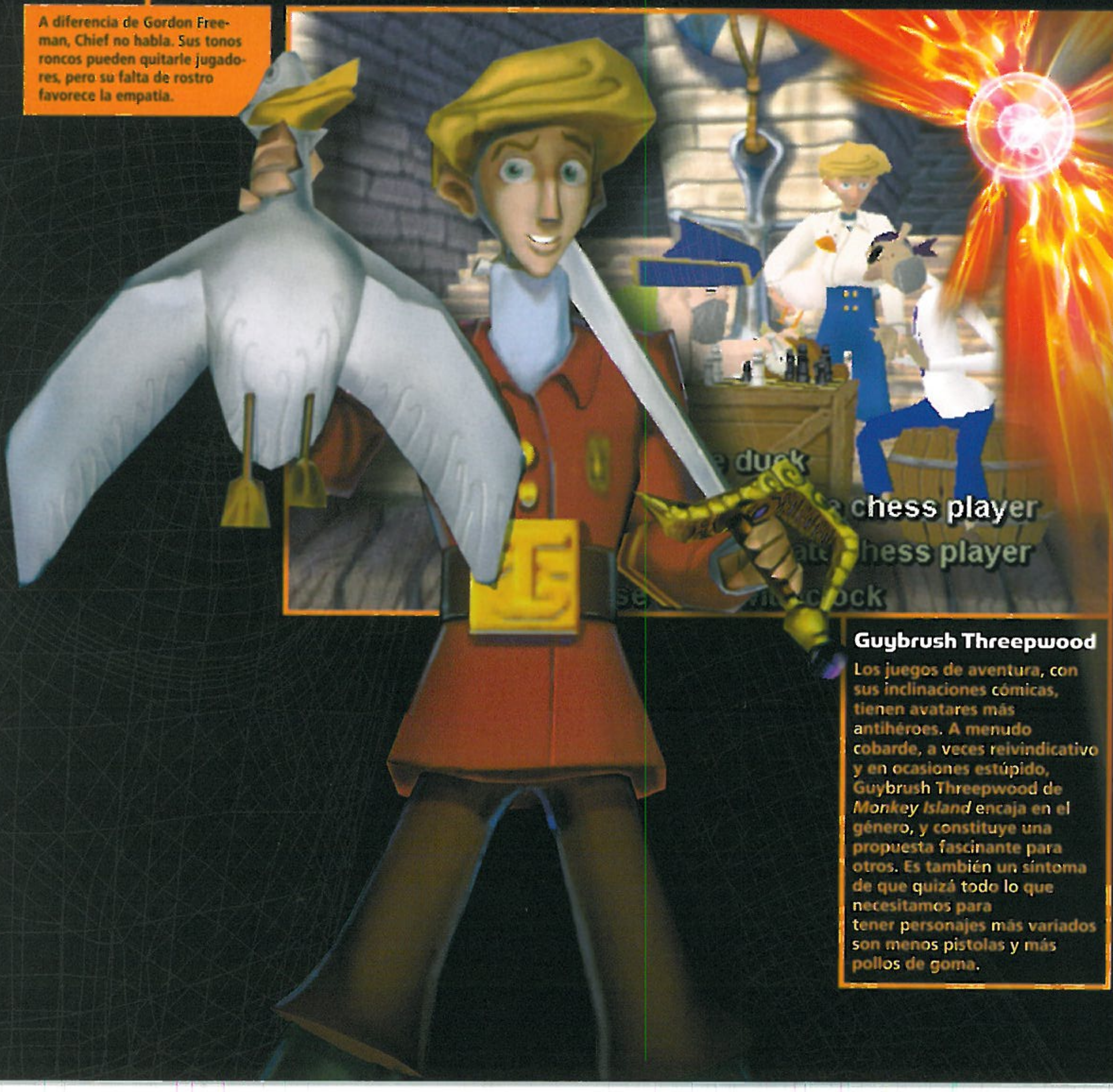
Aunque los avatares han estado sujetos a la misma explosión de complejidad que todos los aspectos de la creación de juegos, no se han beneficiado de ella en la misma medida que, pongamos, la física, porque no hay un punto común hacia el que todo el mundo se encamine. Incluso en 3D mapeados, muchos avatares desde el principio hasta el fin del juego son clichés bidimensionales.

De hecho, puede que la tecnología esté dificultando la cuestión de los avatares. El problema es el realismo. Los millones de polígonos pueden hacer que las cosas realistas atraigan, pero es más difícil crear diseños abstractos que funcionen tan bien como antes. Una fidelidad cada vez mayor puede suponer que los personajes sean más específicos, con un atractivo más restringido.

Claro que la tecnología puede ser también la salvadora… si alguna vez se abarata lo suficiente. Si fabricar juegos se vuelve más barato –o si el hastío frente el cuasirrealismo logra que los jugadores vuelvan a querer más estilos y tipos de juego– pueden correrse riesgos mayores, y los títulos pueden dirigirse a públicos más específicos. Quizá lo que la contradictoria cuestión de los personajes necesita es un mercado que pueda ofrecer una diversidad de métodos de distribución y de modelos de negocio para muchas clases distintas de juegos dirigidos a distintos perfiles de público.

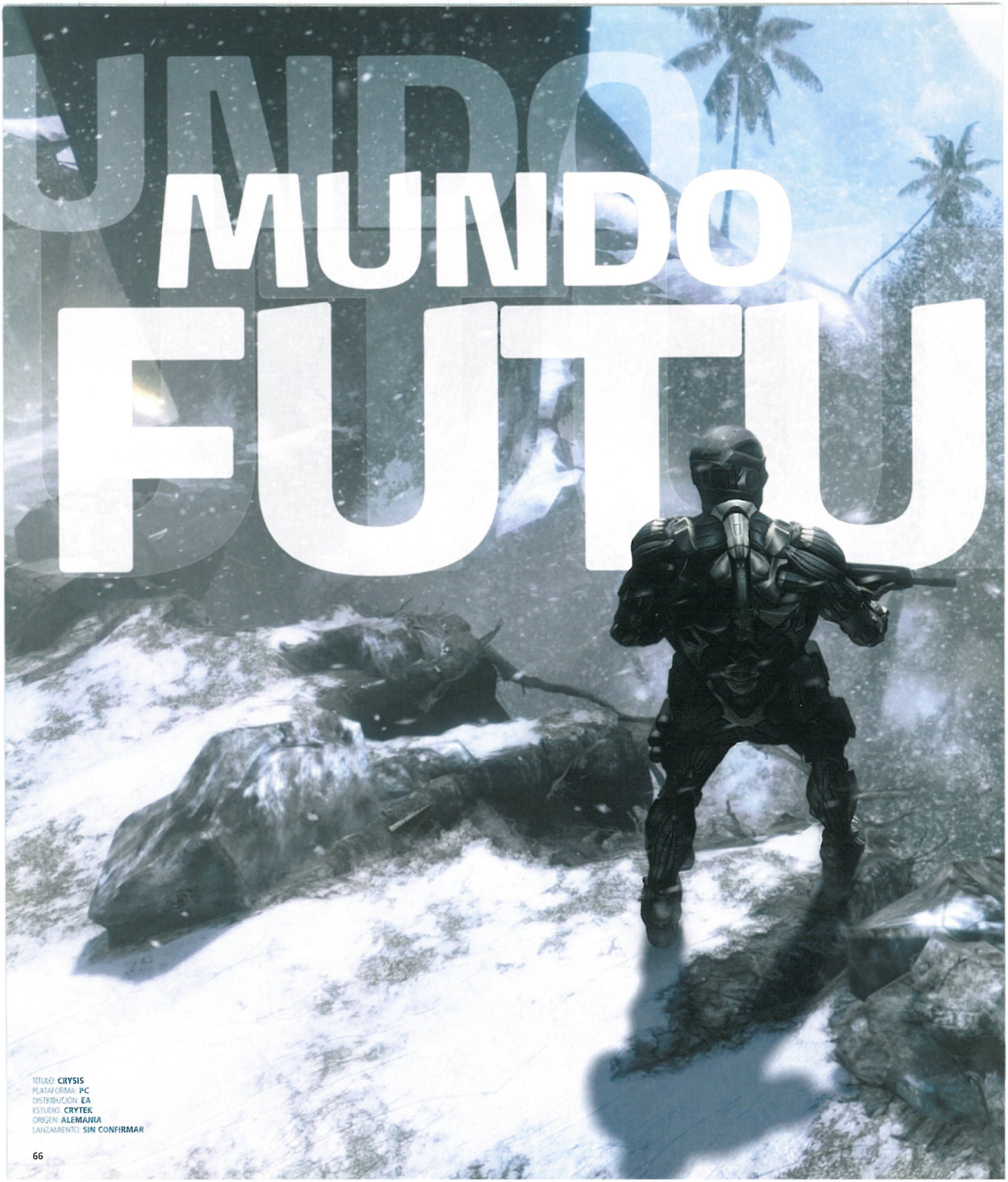
Smith apunta: "El mercado va a fragmentarse más a medida que ensanchemos el ámbito de lo que resulta aceptable en un juego. Estamos ampliando nuestro público todo el tiempo. Pasa casi como con las pelis independientes. Cuando yo era niño me atraía el poder de la fantasía. Ahora quiero algo más de profundidad. En los principios del cine tal vez alguien preguntó cuando aparecieron las primeras pelis sobre robos de bancos: '¿Y qué hay del amor?' Y alguien repuso: '¿Crees que algún día será posible?'. Ahora tenemos películas surrealistas, ciencia ficción, series, y todo con distintos personajes ajustados a sus respectivos públicos. Pues los juegos se fragmentarán del mismo modo".

"Imagina que alguien hiciera un juego de la categoría de *Lo que el viento se llevó*, y el prota tuviera 80 años de edad. Su movimiento es muy limitado porque es un anciano, la mujer que ama no contesta al teléfono, no puede romper una ventana y saltar, ni conducir". Se ríe. "Estoy totalmente convencido de que eso está en camino. No sé cuánto tardará, pero llegará". Y al tiempo llegarán más juegos que te permitan ser un villano, o un cobarde, o un lunático. Resumiendo, juegos que te ofrezcan alguien quien ser, además de algo que hacer.



Guybrush Threepwood

Los juegos de aventura, con sus inclinaciones cómicas, tienen avatares más antihéroes. A menudo cobarde, a veces reivindicativo y en ocasiones estúpido, Guybrush Threepwood de *Monkey Island* encaja en el género, y constituye una propuesta fascinante para otros. Es también un síntoma de que quizá todo lo que necesitamos para tener personajes más variados son menos pistolas y más pollos de goma.



MUNDO FUTU

TÍTULO: **CRYSIS**
PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **CRYTEK**
ORIGEN: **ALEMANIA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



RO

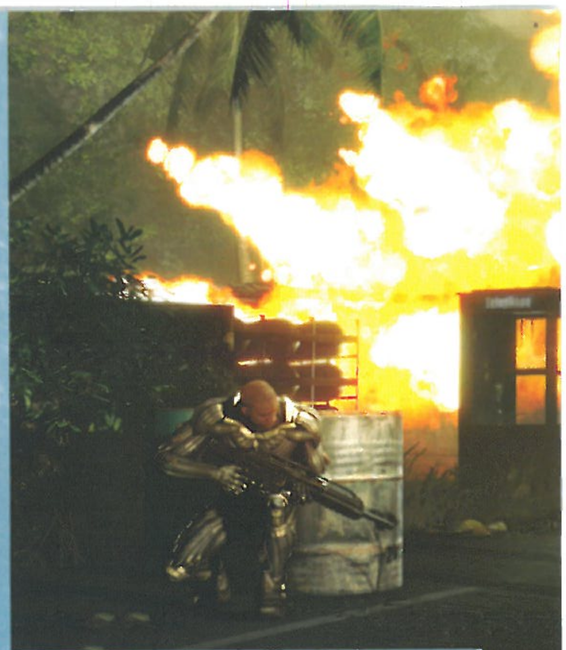
Crytek abre las puertas de su nuevo hogar, y al hacerlo revela algunos secretos sobre el futuro de los videojuegos para PC

No hubo razón para preocuparse cuando *Crysis* apareció en la Convención de Juegos de Leipzig el año pasado, pero tampoco es que estuviera fuera de lugar cierta preocupación. Sentados en la sala de reuniones de EA, unos cubículos sin ventanas y que tampoco parecen muy galácticos, tanto los desarrolladores como el juego tenían un aire de agotamiento. "¿Qué nivel os gustaría ver?", preguntó **Bernd Diemer,** el diseñador jefe, con un aire ligeramente cansino pese a sus manos hiperactivas y su demoníaco corte de pelo. Aunque estaba la opción de una batalla con jefe final en la que una máquina extraterrestre de más de 30 metros de altura *lanzaba un avión contra un portaaviones*, era imposible resistirse a la idea de árboles generados por rutinas, sin modelaje. Unos meses después, Diemer dice sonriendo: "Por entonces estaba empezando a cansarme. Pero lo gracioso es que ahora, cuando mostramos esta última versión, nadie quiere ver los árboles; quieren verme agarrando tíos, lanzándolos por el aire y derribando chozas. Y ya estoy cansado de derribar chozas. En el E3 del año pasado metimos prisa al estudio para conseguir que los árboles generados por fórmulas matemáticas funcionaran. Era la clave, pero ahora se está convirtiendo en una moda: si tu juego transcurre en una selva, los árboles tienen que estar generados por rutinas".

Es lógico, dada su bien ganada reputación de ser "la compañía de la selva", que la gente



No todos los elementos del escenario de la demo del CES pueden cogerse y lanzarse, pero sí muchos. Es tentador vaciar el cargador sobre el helicóptero que vuela bajo en las fases finales, aunque no es muy recomendable.







quiera ver lo nuevo de Crytek. Pero para el fabricante de *Far Cry*, durante mucho tiempo, eso significó escapar de la ciudad de Coburgo, al sur de Alemania, donde crecieron los hermanos Yerli. El estudio donde hablamos la última vez, un dúplex grandecito, estaba a 200 kilómetros del aeropuerto más cercano, en una pequeña ciudad. Tras una mudanza en la que 80 camiones movieron la sede de una empresa de 110 personas en sólo dos días, Crytek se ubica en

Helicópteros y aviones levantan el vuelo y todos los elementos del legado de *Far Cry* son minuciosamente reconstruidos

una encrucijada europea, Fráncfort, en un colosal edificio de oficinas que comparte con una discoteca y un almacén de muebles, bajo un cielo salpicado de columnas de humo.

Pero acomodarse a un sitio nuevo no es lo mismo que ser acomodadizo, y menos cuando estás inventando el futuro de los videojuegos para PC. Desde los carteles impresos con láser a DIN A4 hasta las máquinas de café o las fuentes para beber diseminadas por la empresa, hay pocas cosas en la nueva sede de Crytek que cai-



gan en el inmovilismo. Al menos ésa es la sensación predominante. Un rápido paseo por la casa con el director económico **Avni Yerli** empieza en el área de middleware e I+D para PS3, luego en la zona multijugador ("No te lleves nada a no ser que te apellides Yerli", reza un cartel), un estudio de sonido, y, en la planta superior, una sala de captura del movimiento muy completa. En medio de ese itinerario nos topamos con un oasis sorprendente: un escritorio rodeado de macetas sobre el cual hay una imitación de un globo terráqueo antiguo. Yerli se apresura a aclarar: "Es un experimento".

Siempre ha parecido que la evolución de la empresa se improvisaba sobre la marcha, y no sorprende descubrir que ahora la sigue guiando un modelo de desarrollo tipo mêlee. En sus proyectos hay siempre pocas cosas seguras y los requisitos no cesan de cambiar; la idea es centrarse en los conceptos y los prototipos más que en las tareas, procurando que todos los aspectos del desarrollo converjan de una manera diferente a como progresa un desarrollo tradicional 'en cascada'. Es difícil imaginar un enfoque más sensato para *Crysis*, que encabeza Games for Windows y DirectX 10. Diemer explica: "Como todo el mundo, aún estamos sopesando si adoptar Vista o no para usarlo en las oficinas: ¿nos actualizamos o no? Y confío en que nosotros seamos una de las razones para hacerlo. Ofrece mucho con lo que trabajar a los desarrolladores, y depende de lo que quieres hacer dentro de las posibilidades a tu alcance".

Con las características de *Crysis* a punto de terminarse, su creador responde de manera esquiva cuando se le pregunta. El jugador descubrirá lo que sucede en el tercer acto, en el que se descubre a los extraterrestres, y el combate se extiende a los cielos cuando compre el juego y se lo lleve a su casa. Pero en un silencioso rincón del estudio nos han dejado echarle un vistazo –sin enemigos– a la Ice Sphere, que es como se llama de momento.

Crysis es tres juegos en uno, cada uno de ellos con su propio sistema de físicas y reglas, con un guión de ciencia-ficción tradicional. La segunda muestra la isla en la que han aterrizado los alienígenas, duramente combatidos por fuerzas estadounidenses y norcoreanas, que de repente se quedan congeladas en una fracción de segundo. Cuando eso sucede, tú ya has visto el interior de la nave espacial. La revelación: sobrecogedora, como puedes imaginarte.

Crytek está decidiendo cuántos enemigos tendrá el escenario. La incursión se convertirá en retirada, el escenario de fuerte deformación simplemente se hará añicos, y los norcoreanos, con sus frágiles miembros y su sujeción a la fuerza de la gravedad, dejarán sitio a extraterrestres con exoesqueletos. Preocupa ver por la oficina numerosos centinelas de *Matrix*, pero Diemer asegura que "están ahí para recordar a la gente lo que no queremos ver".

La nieve cae en miles de formas y direcciones, mientras que los bancos de niebla volumétrica enturbian tu visor y se espesan en la parte más alta de la montaña. Y, cuando corres, tus ojos han de estar atentos a las rocas traicioneras por delante y al avance extraterrestre por detrás. Existe una fase de la historia –una de las muchas que hay en las pausas entre combates– en la que la pared vidriada de la esfera es tu ruta de escape: un puente destruido y una pantalla de carga. El código streaming del CryEngine 2 garantiza que *Crysis* nunca petará durante un nivel, pero entre uno y otro debe tomarse una pausa. La agitación que experimentan la física, la inteligencia artificial y los sistemas de vídeo al entrar o salir de la Ice Sphere indican que sería demasiado para cualquier cosa que quede por debajo de los 8 Gb de memoria RAM.

A medida que *Crysis* evoluciona a partir de esa base, los helicópteros y aviones de VTOL levantarán el vuelo y, uno por uno, los elementos del legado de *Far Cry* serán reconstruidos. Pero, cuando eliminas la gravedad de la ecuación,











Derecha: el director creativo Cevat Yerli, el diseñador jefe Bernd Diemer y el director económico Avni Yerli. Las 140 personas de Crytek está tan metidas en el desarrollo que gran parte de su nueva oficina aún no se ha decorado.

¿cómo consigas que siga habiendo un conjunto natural y creíble de límites? Nada de paredes invisibles. Diemer revela: "Es difícil guiar al jugador sin restringirle demasiado sus opciones, pero estamos en ello. Lo más importante es que sea coherente con la historia. Incluso si se trata de algún tipo de límite suave, como que alguien te diga que vuelvas a la zona de guerra en Battlefield. Tenemos tiburones que te atacan en el agua, otros helicópteros… y cosas por el estilo".

Tan completos son los diseños de Crytek para cada uno de los tres actos del juego –un vistazo furtivo a las paredes deja ver una enorme cámara circular iluminada por un techo abierto y una abigarrada parafernalia militar y alienígena–, que es fácil dejarse arrastrar por el entusiasmo. Ese viaje inicial al interior de la isla, por ejemplo, es claramente el doble de lo que era *Far Cry*.

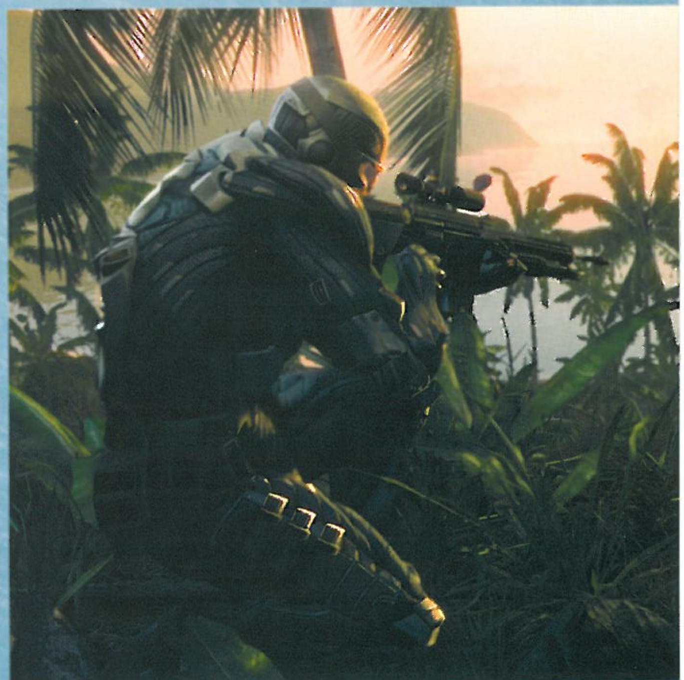
La demo de DX10, en el CES, que mostraba una rápida sucesión de eventos (una infiltración,



Power Struggle es el modo multijugador bandera del juego, con una fábrica de vehículos norcoreana frente a los nanotrajes de la fuerza Delta. Con DX10 logran una profundidad estratégica sin precedentes.







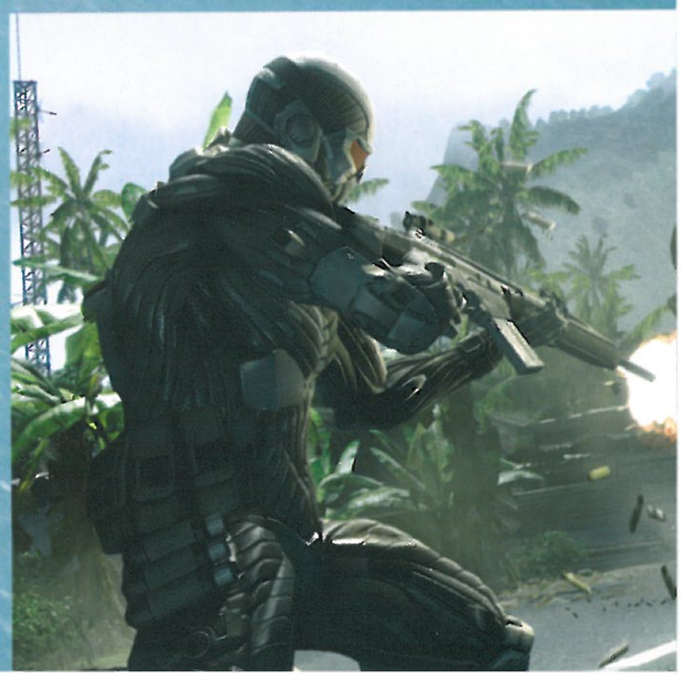
un tiroteo y una batalla de helicópteros) se ha convertido ya en un tema candente en internet. El fundido gradual del HUD, el modelado de las pistolas y el escenario son muy al estilo *Far Cry*, un maremoto de hojas verdes y cortezas de árboles chocando contra el monitor una capa tras otra tras otra. Aunque sacados fuera de contexto para mostrarlos en la demo, está claro que en esta fase del juego ya has pinchado una de las muchas 'burbujas de acción', un camino repleto de curvas que lleva al bosque y la playa. Entre ellas hay un campamento, un puesto de observación, patrullas de guardias y vehículos, todo ello flanqueado por unas elevaciones llenas de posibilidades para el camuflaje. Al margen del fotorrealismo, es un poco lo de siempre.

Arrástrate hasta el guardia más aislado hasta casi tocarlo y rájale la garganta; podrás usarlo como escudo humano si todo sale mal

Pero igual que en *Far Cry* y sólo en *Far Cry*, suceden muchas cosas antes de que des tu primer paso. Crytek se inclina por crear un juego en el que pienses en vez de reaccionar, y gracias al nanotraje de *Crysis* existen un montón de opciones. Tanto el ratón como el teclado pueden navegar por el menú del traje, gestionando las mejoras de blindaje, velocidad, fuerza e invisibilidad. Y es rápido navegar con el teclado. La inevitable barra de nanoenergía está ahí para que no te pases los niveles sin la menor dificultad y el blindaje proporciona un modo por defecto que te podría permitir atravesar el juego entero.

Y en eso consiste la propuesta de *Crysis*; entras en la acción sin saber bien qué puedes esperar, y acabas sabiendo que no tienes que esperar nada en realidad. Si quieres algo como *Halo*, con sus combates y encuentros cerrados, olvídate del nanotraje y salta al jeep más cercano, reservando un dedo para el jaleo de la batalla. Para los aficionados a *Crackdown*, puedes atravesar una distancia de unos 40 metros entre una multitud de soldados y convertirte en un torbellino que lanza cuerpos por los aires. Si te inspira *Metal Gear Solid*, arrástrate hasta el guardia más aislado hasta casi tocarlo y rájale la garganta; podrás usarlo como escudo humano si todo sale mal. Como genuino shooter en primera persona, *Crysis* te hace sentir que juegas donde otros juegos te hacen sentir que trabajas.

Para ser un juego que camina por la cuerda floja sobre el misterioso valle que es también un campamento, la demo rebosaba de emoción e incluía interpretaciones musicales de 70 minutos de la Orquesta Filarmónica de Seattle. Evidentemente no estarás en posición de jugar a Bond –ni a Carver– durante todo *Crysis*, pero no faltarán oportunidades. Los norcoreanos buscan cubrirse tras los objetos que destruyes, saltando cuando quedan expuestos y permaneciendo en







En vez de dedicar otras diez páginas hablando sobre los niveles del detalle visual que *Crysis* aporta a sus entornos, es mejor decir simplemente esto: aquí tienes las capturas, haz caso de ellas.





posición si están ocultos, y aunque la acción puede parecer algo oxidada –el helicóptero que ametralla es tan vulnerable a un emplazamiento artillero fijo ahora como lo habría sido el año pasado–, lo más frecuente es que sea sublimemente entretenida.

"Todavía estamos trabajando en el cortado de las hojas", reconoce dulcemente Cevat Yerli, que tiene un impactante aspecto activo y dinámico para ser alguien que suele encabezar la campaña de marketing de *Crysis* para EA y da los primeros pasos como asesor de DX10. Su línea, antes dura, de apuesta por el hardware vanguardista se ha suavizado después de abandonar Coburgo, y lo que entonces parecía un juego hecho sólo para entusiastas jugones se ha convertido en uno que apuesta por la espectacularidad sin renunciar a ningún público.

"Teníamos una versión de las hojas que resultaba muy cara, pero quería evitar que el usuario diga 'este motor es muy lento'. Ciertas hojas, las mayores, se mezclan, pero es complicado hacer la escena completa sin que el *frame rate* caiga en ningún momento. Pero si los jugadores quieren, [chasquea los dedos] pueden tenerlo. En cuanto a tecnología, no hay nada en el mundo que nos deje atrás; todo gira en torno al tiempo de optimización. Quizá lo optimizaremos hasta el punto en que tengamos una versión comercializable y después continuaremos, como hicimos con *Far Cry*, durante dos años y medio".

El equipo permanece cauteloso al hablar de los siempre importantes requisitos de hardware para *Crysis*, en buena medida porque no es una cuestión que dependa sólo de ellos.





GUIÓN GLOBAL

Diemer señala: "La diferencia más profunda entre el guión de *Far Cry* y el de *Crysis* es que, por un lado, tenemos un montón de escritores trabajando todo este tiempo, y que intentamos tener en mente que no es una historia como la de *Far Cry* –ya sabes, isla secreta, todo secreto, sino más bien global. Tienes un superpoder enlazado con otro, tienes extraterrestres y hay implicaciones globales. Hemos puesto un montón de esfuerzo en ambientar la franquicia como conjunto, de modo que hay muchas cabañas y elementos misteriosos. No queríamos una historia que lo explique todo, ni que sitúe al jugador como el héroe malo desde el principio. Cuando empiezas eres un simple soldado, e interactúas con la gente de tu escuadrón y los personajes del guión. En combate no hay mucha historia porque, en realidad, a nadie le importa".

Nadie ha visto los exoesqueletos alienígenas en acción aparte de en la batalla aérea inicial, pero Crytek dice que han sido avistados durante la escapada de la Ice Sphere.



Diemer explica: "Para DirectX 10 es demasiado pronto, porque los drivers que tenemos son beta. Pero nuestra máquina media responde a lo que necesita Vista: doble núcleo, una tarjeta DX10 –una 8880 sólo en las máquinas de demos– y 2 Gb de RAM. La norma que daremos a los de I+D será que un *Far Cry* de altas especificaciones es igual a un *Crysis* de bajas especificaciones". Yerli coincide; pero aparece un destello travieso en sus ojos. "No importa lo que tengas, nuestro juego lo superará".

"Si posees un SLI DX10 con 4 Gb, podremos con tu PC; pero no porque queramos hacerlo, sino porque queremos invertir en el futuro".

"Aunque tengas un SLI DX10 con 4 Gb, podremos con tu PC, porque queremos invertir en el futuro"

Hace una pausa, y se ríe: "En realidad, quizá si tienes un SLI DX10 resulte difícil que podamos con tu PC. Pero hay perfiles que harían que ordenadores de gama alta funcionaran a la mitad de su potencia. Entonces los usuarios dirían: '¡Qué coño! ¿Me he comprado un PC nuevo para esto?'. Así que dos años más tarde podrás reinstalar *Crysis*, y espero que lo hagas porque te encanta su jugabilidad, y tendrá mucho mejor pinta. Los juegos envejecen, y eso es algo que me propongo evitar".

Como un auténtico misionero, Diemer es capaz de hablar durante horas, y siempre tiene una última cosa que añadir. No puedes evitar tener la impresión de que *Crysis* es lo mismo,









que esconde más en sus últimas fases –más todavía– que la mayoría de títulos. Pero hoy no hay tiempo para hablar de mapas de hemoglobina facial o de los 10.000 soldados generados por rutinas que el juego jamás necesitará. Vaticina: "DX10 y el modo multijugador van a ser muy grandes. Supondrán una diferencia significativa en jugabilidad. Tendrás polvo suspendido en el aire, vegetación flexible y hierba sincronizadas en todos los PCs. Durante los últimos cinco años, desde DX7 a DX9, los juegos multijugador no han cambiado. Pero con DX10, Vista y el PC mínimo para soportarlos, podemos introducir un nuevo conjunto de mecánicas online. Sé que al principio serán muy pocos los que jueguen, pero también sé que los convenceremos".

"Por ejemplo, un cerebro humano sabe si un tío está caminando por la hierba, pero es difícil lograr que la inteligencia artificial lo reconozca. Un humano puede ver el polvo en el aire y deducir que ha habido una batalla ahí, o interpretar por la cantidad de polvo cuánto tiempo ha pasado desde la pelea. Puede ver una sombra que se asoma por una esquina y decidir tener cuidado, pero la inteligencia artificial no, porque requiere procesado de la imagen y de los píxeles más allá del cerebro de la inteligencia artificial. Si sincronizas todos estos sistemas en el juego online, añades un nivel mucho más intelectual, con elecciones que nunca habías tenido que tomar. La diferencia percibida será mucho mayor que en DX10 monojugador".

Crysis es un campeón de la causa del PC tan bueno como cualquier otro, sencillamente porque es un juego absolutamente PC-céntrico y de gran atractivo. Desde *Quake II* la industria no había marchado tan unánimemente al redoble de un solo tambor, hardware, software o cualquier otro elemento. La pregunta que todos se hacen es: ¿es de verdad una exclusiva para PC?

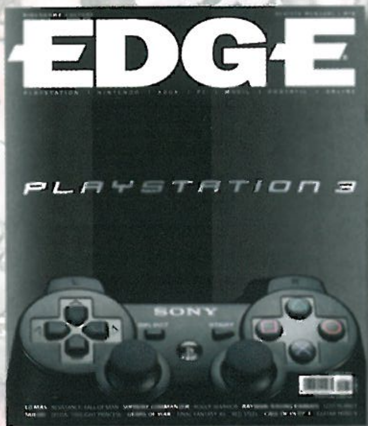
"Es sólo para PC. Nosotros estamos total y absolutamente centrados en el PC –aclara Diemer–. No es que no lo hayamos meditado. Y es de conocimiento público que CryEngine funciona en Xbox 360 y PS3. Pero hasta terminar lo que hemos hecho con la versión para PC no vamos a pensar en lo siguiente. Nosotros somos una compañía para PC".

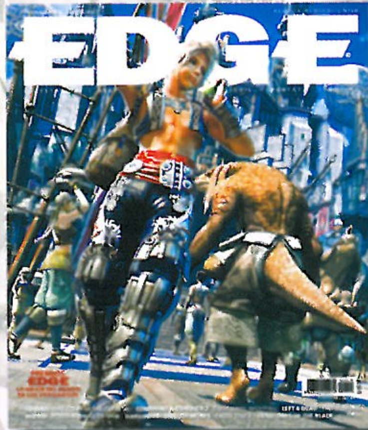
¿Y si, por un casual, EA quisiera externalizar el juego y encargárselo a otro desarrollador? Da un paso atrás y repone: "Nosotros dedicamos tanto tiempo desarrollando el título que creo que no importa qué suceda; seguiríamos estrechamente vinculados a él. Es nuestro bebé, en el que hemos estado trabajando durante los últimos tres o cuatro años, y tenemos grandes expectativas para toda la franquicia. Por eso queremos evitar problemas e invertir un montón de dinero en desarrollarlo; no es sólo el juego. *Far Cry* fue diferente: era el primer proyecto como empresa, cometimos errores y tuvimos que llegar a compromisos. Pero esta vez estamos siendo más lógicos. Espero que ahora lo estemos haciendo mejor".

Es increíble lo poco que se puede decir sobre la diferencia de usar DX10: tienes que verlo por ti mismo. En pocas palabras: entornos y efectos visuales más ricos, más densos y más impactantes.

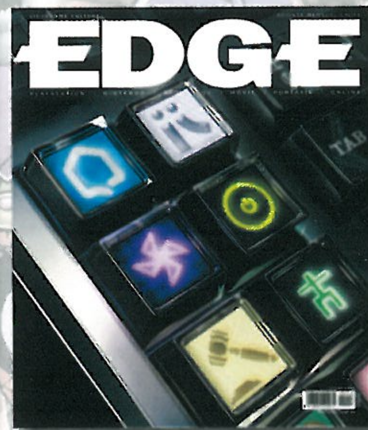


Suscríbete a EDGE









4 IMPORTANTES VENTAJAS

1 Recibirás cómodamente cada número en tu domicilio. **2** Podrás pedir el reenvío de cualquier ejemplar extraviado. **3** Podrás interrumpir tu suscripción mediante una simple llamada o carta al departamento de suscripciones. **4** Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
- **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
- **Por fax** 91 445 60 03

■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55
E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE por un periodo de un año (12 números). Pagaré únicamente 35,40 € en lugar de ~~46,80~~ € aprovechando el descuento especial.

Nombre: ....
Domicilio: .... Nº: ..... Piso: ..... Puerta: ..... Escalera: ..... Código Postal: ....
Población: .... Provincia .... País: .... Tel: ....
NIF: .... E-mail: ....

FORMA DE PAGO ESPAÑA
☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐ Fecha de caducidad..........
☐ Domiciliación bancaria

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)
Titular: ....
Banco/Caja de Ahorros: .... Domicilio oficina: ....
.... C.P. .... Población: .... Provincia: ....

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA
Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)
■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA
☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Tarjeta VISA Fecha ...../...../.....

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

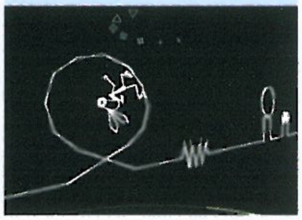
ED-01013

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Los más jugados

Vib Ribbon



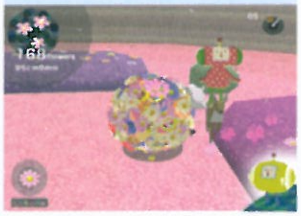
Es la cancioncilla lo que hace que hace que vuelvas, pero su enrevesada jugabilidad, mientras juntas sombras y botones, te mantine absorto más allá de la nostalgia.
PS, SCEI

Mojibribon



Una cosa lleva a la otra, y los estridentes vítores de Vibri animan a visitar el mundo de Mojib, lleno de vacas voladoras, tonos pastel y despreocupados *analogue rapping*.
PS2, SCEI

We Love Katamari



¿Hay algo más romántico que recoger mil flores para regalárselas al ser amado en el día de San Valentín?, ¿quién ha dicho que los videojuegos no son románticos?
PS2, EA

Me parto con estos juegos

Es genial que los juegos sean así de tontos



Puede que la historia base de Crackdown tenga lógica dentro de su mundo, pero la aparición de una jugabilidad como la suya te garantiza un disparate fabuloso.

En *Crackdown* hay un momento en que, después de haber fracasado una y otra vez a la hora de conducir el mejorado SUV sobre los pilares de un puente, te desilusionas. Pero unos segundos después, te sobrepones, sales del coche, lo levantas con una sola mano, lo lanzas al aire, pegas un salto de 30 metros, y aterrizas con él justo donde tú querías.

Es algo totalmente absurdo. No hay nada que hacer ahí arriba, no puedes presumir de conducir como un loco sobre unas vigas antes de caer en un agujero. Y sin embargo, aunque sabes que es absurdo, disfrutas de la sensación de victoria,. En este momento ridículo, pero único, es mayor la sensación del deber cumplidoque la que ofrece la historia, o las distintas misiones.

Actualmente, ya no es noticia que una gran parte de los juegos se dediquen a copiar lo que pasa en el mundo real, o a emular la familiar dinámica de la realidad con fantásticas apariencias. Es la vieja promesa de que los deseos se cumplen, de lo virtual regalando sin complejos todos aquello que en la realidad es peligroso, exclusivo o racionado. Pero tampoco es nuevo lo estimulantes que resultan los juegos que te permiten ser ridículo. Se alejan de lo habitual y abandonan todo sentido del decoro, y además con mucho más motivo de lo que crees. ¿De verdad te interesa más ganar Wimbledon que enzarzarte en un partido-batalla con frutas gigantescas en la parte trasera de un camión? ¿Te gustaría más conducir un Silverstone que construir una catapulta que te lance hacia el sol? ¿Te apetecería más planificar un ataque de infantería a Esparta que guiar a latigazos una cuadrilla de caballos gigantes que tiran de una isla a través del cielo?

Por suerte, *Virtua Tennis 3, God of War II* y *TrackMania* le echan un poquito más de imaginación que la que aporta esa idea de ver los deseos cumplidos. Estos juegos consideran que conseguir un poco de lo que deseas nunca será tan satisfactorio o emocionante como tener un poco de algo que jamás hubieses llegado a imaginar.

Y, a medida que los juegos de las consolas de próxima generación se van publicando, esta idea es cada vez más valiosa. Los grandes presupuestos y las grandes ideas lo son todo, pero el mundo de los videojuegos perderá mucho atractivo si no se le hace un hueco a lo tonto, lo absurdo, lo pueril y lo descerebrado.

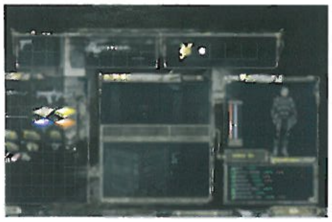
Sistema de puntuación de Edge: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

PLATAFORMA: PC **PRECIO:** 49,95 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: THQ ESPAÑA **PRODUCCIÓN:** THQ **ESTUDIO:** GSC





El diablo está en los detalles del inventario de *Stalker*, eficiente pero demasiado visto. Unas duras restricciones de peso garantizan incontables cambios de armas, sacrificar kits médicos por municiones y engullir salchichas.

S*talker* ha sido una experiencia anómala, más objeto de fascinación que videojuego. La arrogancia y la ambición iniciales de GSC, un estudio de la antigua Europa del Este, han terminado desapareciendo, llevándose con ellas el presupuesto millonario de su productor. Al fin, tras cinco largos años, La Zona se abre mostrando todos sus secretos. Y, como su nombre sugiere, es un lugar exclusivo, desprovisto de cordura, envuelto por el frío soviético y con amplia presencia femenina.

Gracias al X-Ray, un motor gráfico que a pesar del paso del tiempo es capaz de hacer que todo parezca terroríficamente real, La Zona es un escenario de una exquisitez espantosa donde el viento quema la piel, el sol hace hervir el aire y los fenómenos de mutación corrompen las leyes de la naturaleza. Y sí, es un lugar muy poblado, más aún que Cyrodiil o Ciudad 17, y las motivaciones que rigen el comportamiento de sus ciudadanos son más diversas. Algunos querrán saquear, otros preservar; los científicos irán a estudiar, las diferentes facciones intentarán monopolizar, los mercenarios cazar sus presas y los stalkers (acosador, en inglés), los solitarios que dan título al juego, sobrevivir de la manera que puedan. La única cosa que tienen todos en común es que van armados.



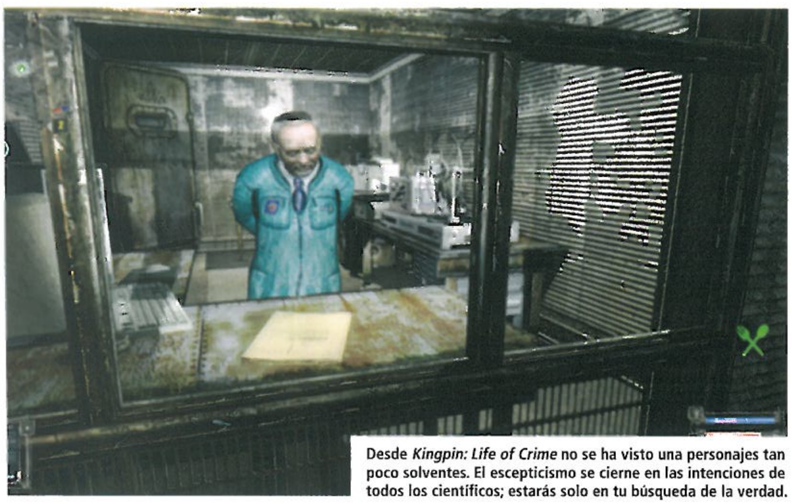
Hay una enorme cantidad de momentos de acción al límite en *Stalker*. Para los que busquen enfrentamientos más duros, asaltar un bastión enemigo garantiza un festival de disparos.

Forman un ecosistema que reacciona dependiendo de día y noche (el evidente sistema A-Life), la cobertura ideal de *Stalker* como juego de acción en primera persona. Es una inteligencia artificial (IA) que, como tropas funcionan mejor que en *FEAR* y que incluso sacan mejor partido del escenario que en *Far Cry*. Cualquier lugar a cualquier hora puede albergar un impredecible número de aliados, enemigos y personajes neutrales, componiendo una intrincada maquinaria que una fatídica chispa (como entrar dentro de la línea de tiro de un enemigo) puede poner en movimiento. Y lo que *Stalker* demuestra a nivel de comportamiento de IA es que su Zona no habrá dos situaciones iguales.

Manejado por los tradicionales ratón y teclado, health pack y headshot, es un título tan real como marca el combate, con personajes libres de perseguir cualquier estrategia que les sirva mejor para alcanzar su fin. Podrán esperar una eternidad antes de salir de su cobertura, coordinarse en emboscadas y en maniobras de flanqueo y, lo mejor, retroceder si el combate no les beneficia para ocupar posiciones ventajosas e imprevistas. Incluso varios perros despellejados acompañados por conejos radioactivos hacen uso de esta engrasada maquinaria que es la IA. Y resulta increíble.

La Zona es un escenario de una exquisitez espantosa donde el sol hace hervir el aire y la mutación corrompe las leyes de la naturaleza.

Cuando recorres cada parte de La Zona, ya sea un complejo industrial, un vertedero tóxico o un laboratorio subterráneo, te topas con nuevas criaturas en encuentros son cada vez en más caóticos, imprevisibles y agotadores. Pero si una cosa era previsible sobre La Zona esa era que la tensión que la hace única y emocionante también la hace sufrir. *Stalker* es un juego en el que secciones lineales, no lineales, guión y emergencias imprevistas son constantes. Sus personajes actúan más como el estereotipo que representan que con una personalidad definida, aunque se podría argumentar que esto incluso beneficia un sentido de dependencia y jerarquía.



Desde *Kingpin: Life of Crime* no se ha visto una personajes tan poco solventes. El escepticismo se cierne en las intenciones de todos los científicos; estarás solo en tu búsqueda de la verdad.









Stalker se especializa en sorprenderte de una forma terrorífica. Las escenas de la zona de alienación son verdaderamente escalofriantes.







El tiempo que puedes pasar en La Zona depende del equipo que llevas. Las armas se encasquillarán si las usas demasiado tiempo allí y una mala elección en el traje de seguridad tendrá consecuencias fatales.







Hay varios finales diferentes para *Stalker*, todos implicando el destino del Reactor 4, aunque también existen finales "falsos" que esperan a aquellos que abandonan la misión principal. Los textos del juego están en castellano.

Pero comprendes rápido hay poca recompensa más allá de sus armas, sus peculiares artefactos y su dinero. Y más allá de si alguien elige dispararte o decirte hola, hay escasa transcendencia. Así que el camino a la inicialmente inaccesible central de Chernobil (que tiene un papel muy modesto en los múltiples finales del título), te presenta a dos facciones en conflicto: Deber y Libertad. Mientras cada una ofrece misiones que aumentan o disminuyen tu lealtad en cada bando, influyendo en quien te ataca cuando marchas errante por La Zona, acabas implicándote emocionalmente.

Puedes aniquilar, por ejemplo, a casi todos los miembros en el inmenso asentamiento de los Deber, reduciéndolo a unos pocos locales de venta de armas –con barra libre… y su arena con combates por recompensas, pero tus socios de Libertad seguirán predicando contra la tiranía de sus masacrados rivales, cumpliendo sus tareas prefijadas de forma inamovible. Más tarde volverás al escenario del genocidio que has hecho para encontrar nuevas tropas encima de los cadáveres. El mundo elástico de *Stalker* goza de memoria para objetos físicos, pero no para sucesos importantes.

Y peor, cuando sus credenciales sufren un imprevisible contratiempo –La Zona está seccionada, repleta de *checkpoints*, límites y muros invisibles–, *Stalker* también falla en permitirte seguir jugando cuando la historia se acaba. Sólo puedes empezar desde el principio otra vez, heredando nada más que el conocimiento de las claves de su excéntrico diseño, aunque eso acaba mostrándose como un incentivo muy fuerte.

Puedes tachar a *Stalker* de centrarse en su idiosincrasia, y probablemente el comentario le haga justicia. Es una aberración completamente genuina; un mutante orgánico post-catastrófico al que se le han advertido las leyes del videojuego y que, a pesar de ello, es incapaz de ceñirse a ellas durante mucho tiempo. Puedes criticarlo, sacándole los colores por ser un trozo de código en versión alfa parcheado precipitadamente, pero siempre prevalecerá como la particular visión de GSC de devastación nuclear. Los jugadores deberían verlo como los Stalkers mismos; aventurarse en él en busca de todos los destellos que puedan encontrar. **[8]**

Test de reacción



La IA de *Stalker* es tan humana que puedes perderte sus modos multijugador. Pero, jugando online, aprecias la exhaustiva amplitud de la ambición de GSC por este juego, y la destreza con el que muchos de los campos de batalla del Deathmatch se han integrado en el modo Individual, o quizás extraído de él. Las anomalías que electrifican, explosionan e irradian críticamente a cualquiera que pasa a su lado funcionan bien estratégicamente y como peligros incidentales. Similar a *Counter Strike* en su mercado de dinero por *frags*, y como *Soldier of Fortune* en la solidez de los modelados de las armas, es una fuerte fórmula para un Deathmatch aplicada además al enorme complejo y entornos. El menú es limpio y está lleno de características, mientras el modo Caza del Artefacto, divertido y novedoso.



VIRTUA FIGHTER 5

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 69,90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA
PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: AM2







VF5 **mantiene su clásica estética arcade; precisa, colorida, sacrificando el detalle de los fondos y los efectos de partículas para invertir en los personajes y en velocidad. No es realista, pero tampoco es una fría CGI. Los luchadores están estilizados con un toque cómic.**

Un juego de lucha prácticamente foto realista. *Virtua Fighter* parece que intenta ocultar su espectacularidad visual. ¿Modestia u orgullo? Su reputación sin rival en técnica y profundidad le ha garantizado el dominio del panorama recreativo nipón, y en los salones del resto del mundo. Pero en consolas parece que se ha conformado con una posición a la sombra de la extravagancia de sus rivales; los destellos de *Tekken,* las coreografías de *Soul Calibur* y el descaro de las chicas de *Dead or Alive*. En *Virtua Fighter* los hombres son los únicos que se desnudan para que todo el mundo se concentre en la seriedad del arte de la lucha. Sus rivales tradicionales dentro del género tienen mucho de qué preocuparse; *Virtua Fighter 5* aparece escoltando el lanzamiento de PlayStation 3 tras una temporada llena de éxitos en los salones recreativos. Parece que es la hora del *beat'em up* de Sega.

Esto no va a comprometer su pureza, pero es un signo de que SEGA puede acercar toda esa visión y energía que respalda a las *Virtua Fighter* Cards y a la VF.Tv que arrasan en Japón a tu sala de estar. Lo que el *hardcore gamer* sabe desde hace tiempo, y ya va siendo hora de que el resto de jugadores se dé cuenta, es que la serie *Virtua Fighter* tiene el mejor sistema de combate de todo el género. Y *VF 5* no lo pone en peligro en ningún momento. Su base, sólida como una roca, sus combos –ligeramente limitados–, junto al inmaculado equilibrio de precisión suiza entre golpe, guardia, evasión y presa, se mantienen intactos en esta entrega. Esto puede hacer creer a los no iniciados que todos los luchadores son similares. Pero nada más lejos de la realidad.

Además, la suerte no existe; se da igual importancia a pensar rápido que a la destreza física. Los cambios del sistema de combate son muy puntuales y están dirigidos en su mayoría a mejorar el equilibrio. Un ritmo ligeramente más lento, de forma especial en las presas, y más opciones para cancelar ataques y contraatacar durante las evasiones hacen los combates más fluidos y menos rígidos. También se han pulido las diferencias entre los luchadores más intimidatorios –especialmente el temible Akira– y cualquiera de sus oponentes ahora puede afrontar el enfrentamiento con mayores posibilidades de victoria. Ahora se puede desarrollar más un estilo de lucha individual.

Los dos nuevos personajes son pequeños y muy rápidos, a Eileen se le presupone un físico débil, pero lo compensa técnicamente con el Kung-Fu del mono, mientras que El Blaze, más vistoso y acrobático, rebota contra las cuerdas para atacar con su repertorio de wrestler mexicano. Aportan una buena dosis de carisma a la distinguida, aunque repetitiva, plantilla tradicional. Pero ahora todos ellos tienen más sex-appeal. Puede que estos personajes nunca hayan sido un ejemplo de modelos de pasarela, pero *Virtua Fighter* los ha madurado con estilo, llegando a mostrar en este quinto capítulo una elegancia fuera del alcance de cualquier otro *beat'em*. Todos los personajes tienen más atractivo y mejor vestuario. Quizás es algo difícil de apreciar durante el alto ritmo de los combates, pero si se examina con el ojo atento de un director de Hollywood, puede contemplarse como hasta el accesorio más pequeño se ha retratado con el mayor detalle.

VF5 ha explotado como un juego de lucha embriagadoramente bello, precioso como ningún otro desde *Soul Calibur* para Dreamcast, y además, sin sacrificar su sutile-

Los novatos y los que busquen refinar su técnica echarán de menos los tutoriales de *VF4* que sentaron cátedra en el estilo *Virtua Fighter*



Aunque no es *Dead or Alive,* existen elementos dinámicos en los rings que añaden un modesto espectáculo a los enfrentamientos de *VF5*. Nieve, agua y madera son efectos convincentes, y satisface ganar un combate lanzando al rival contra el suelo y ver como éste se rompe en pedazos.



En contraste al brillo sobrenatural de la piel de los luchadores, su vestuario parece más normal. La refinada seda o el ajustado cuero se integran con el colorido del escenario, aunque la física de los trajes está exagerada para enfatizar los movimientos de los luchadores.







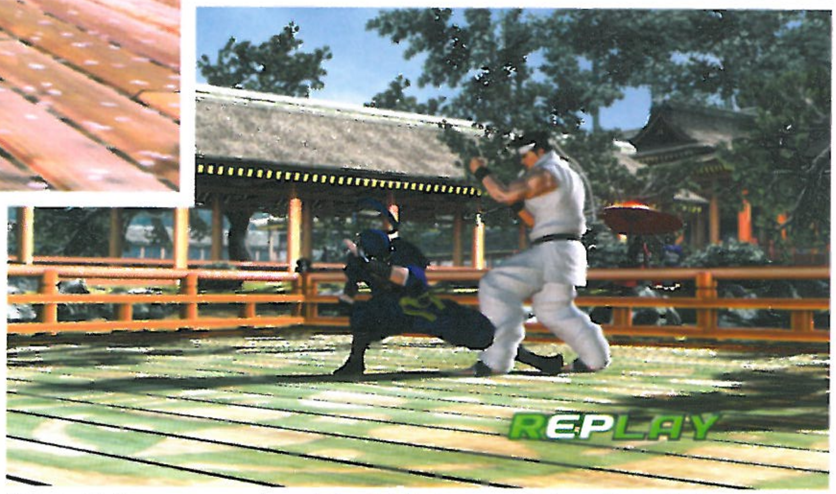
VF5 es muy purista en el diseño del ring. Son de diferentes tamaños, pero todos cuadrados y planos; la variación más interesante está en la presencia de barreras, que afectan al juego de cuerdas y a los ring-outs.







Dos de los cuatro trajes diferentes de cada luchador están disponibles desde inicio, el tercero se desbloquea llegando a primer dan y el cuarto al recoger siete orbes. Cada juego de trajes se beneficia de un amplio abanico de opciones de personalización.



Como si se intentase compensar por el pequeño tamaño de los dos nuevos luchadores, Jeffry y Wolf se han musculado hasta un nivel asombroso. Esto quita a *VF5* un poco de la credibilidad tan duramente ganada, pero no quiere decir que sea imposible meterse con ellos. Aunque los chicos-poster Akira y Kage –sobre estas líneas– mantienen el estilo *Virtua Fighter* más clásico en sus primeros trajes, una vez que hayas llegado al tercero, nunca volverás atrás.

za o la claridad de sus animaciones. Despierta las ganas de aprender a manejarlo bien, pero da una bofetada a los nuevos jugadores porque es mucho más difícil aprender a manejarlo que nunca. Los jugadores novatos y los que busquen refinar su técnica echarán de menos los tutoriales de *VF4* (que sentaron cátedra en el estilo *Virtua Fighter)* y los retos que acompañaban a ese título. Sólo se puede disculpar esa falta si la inteligencia artificial de los rivales en el modo para un jugador estuviese tan equilibrada que combatir en él fuera un proceso educativo por sí mismo. Pero la recompensa a jugar solo aparece en *VF5* de otras formas, más superficiales y también más fascinantes.

El límite para la personalización estética de los personajes es inmenso, mayor aún de la que se pudo ver en *VF4: Evolution;* el humor y el mimo presente en accesorios, peinados y trajes, combinados con los estupendos modelados de los luchadores y la importancia de la expresión individual, hacen que sea irresistible. También se ganan ítems y dinero para comprar más ascendiendo en el modo Versus, pero está garantizado que el inmenso apetito que se despierta en la modificación y personalización del personaje sólo puede ser saciado a través de largas y adictivas sesiones del modo Quest.

Este modo Quest sigue casi igual que en *VF4,* rindiendo un pequeño homenaje a sus raíces arcade ofreciendo una serie de torneos oficiales en los que participar junto a otros luchadores controlados por la CPU en ausencia de online; sus erráticos nombres y frases extraídos de jugadores reales al igual que sus vestimentas ayudan a reforzar este concepto. El único cambio es que desbloquea todos los dojos desde el principio.

Esos prometidos pasos adelante permiten trasladar la cultura de la versión arcade y el sentido de comunidad a PlayStation 3. Pero acaban cojeando por una injusta decisión de SEGA en favor de sus queridos arcade. Como en *Evolution,* tus personajes se almacenan en el perfil de sistema del juego; no puedes llevártelos y enfrentarte con un amigo en su casa. Algo en lo que has trabajado tanto se queda limitado a jugar en un único sitio y sin poderse compartir. Es para evitar que la versión doméstica acabe fagocitando el arcade, comprensible en Japón, pero aquí, en Occidente, no es más que un lastre.

Y aunque la criticada ausencia de modo online puede remotamente excusarse por las razones esgrimidas por el productor respecto a problemas de conexión y lag, la implementación superficial del VF.TV es una oportunidad despilfarrada para integrar, la comunidad doméstica de Virtua Fighter junto a la 'scene' de las recreativas.

VF5 es un *beat'em up* moderno con un brillo técnico y diseño que va de la mano con una mentalidad abierta respecto a la comunidad y a la cultura del videojuego. Para la versión doméstica –en PS3 al menos, quién sabe si acabará haciéndose algún añadido en su paso a Xbox 360 este verano– el juego ha sido inmaculadamente preservado, encerrado en una burbuja; sigue siendo brillante, pero apenas puede respirar. No se sabe si por descuido o astucia, pero AM2 ha firmado un juego ligeramente inferior, y no es ni modestia ni orgullo, sino arrogancia. Arrogancia justificada, porque incluso en esta forma comprometida, la profundidad y belleza de *Virtua Fighter 5* no tienen rival; finalmente va a poder ocupar su lugar de pleno derecho como *beat'em up* único. **[8]**

Emblema de honor



El único toque personal que incluye el individual modo Quest es el emblema; un pequeño icono pixelado que se coloca debajo de los detalles del jugador y que puede ser un león, un logo, un helado o un chico con una gorra de béisbol. Se ganan al derrotar a ciertos oponentes. Tienen el suficiente encanto como para que encontrar te haga desear conseguirlos todos. Es una pena que no se puedan lucir en el modo Versus. Un desafío más mucho más tedioso y titánico es encontrar y tumbar a todoslos oponentes de la plantilla de personajes del juego en este modo; una búsqueda que incluso un veterano entrenador *Pokémon* puede rehusar.



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

PLATAFORMA: PC (VERSIÓN ANALIZADA) 360
PRECIO: 49,95 € (PC) 69.90€ (360) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (PC) 9 DE MAYO (360) DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA
PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA LA



Los fanáticos NOD son verdaderamente devastadores si se usa con astucia su explosividad de un sólo uso.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars* no es un gran juego de estrategia en tiempo real (ETR). De hecho, es difícil encajarlo con los títulos que han redefinido últimamente el género como *Supreme Commander* o *Company of Heroes*. *Command & Conquer* tiene su propio y emocionante sabor, un sabor que *Tiberium Wars,* desgraciadamente, hace poco por desarrollar. En *C&C 3* la tierra se ha dividido por la implacable propagación del tiberium. Este cristal extraterrestre, que absorbe la energía de todo lo que toca, ha aislado a la humanidad en las cuatro zonas vírgenes, llamadas zonas azules, rodeadas por el conflicto por la supervivencia de las zonas amarillas. La Global Defense Initiative (GDI), el poderoso conglomerado de nacionales de *C&C,* protege y controla estas zonas azules. En cambio, la Hermandad NOD, compuesta por fuerzas terroristas, gobierna en el resto del mapa, en las zonas amarillas. El enigmático líder de la NOD, Kane, regresa con una impactante eficiencia, aniquilando las primeras tropas de defensa del GDI en un único ataque que termina con 17 años de tensa paz.



Los obstáculos predeterminados de las misiones requieren unidades específicas. Esto mejora cuando avanza la campaña, pero la estructura lineal de *Tiberium Wars* permanece firme.

Todo resulta familiar en *Tiberium Wars.* El regreso de las gloriosas escenas intermedias de imagen real, que dirigen la acción entre cada misión, provoca una nostalgia a los veteranos, que también disfrutarán con la resurrección de Kane. Estas secuencias incluyen un repertorio de caras muy conocidas; actores como Michael Ironside; Josh Holloway, de *Perdidos*; Grace Park, de *Battlestar Galactica;* y Trisha Helfer, junto a Billy Dee Williams, también conocido como Lando Calrissian. El guión no tiene demasiada base, pero el resultado es efectivo, conduciendo la acción con un apropiado sabor a serie de TV.

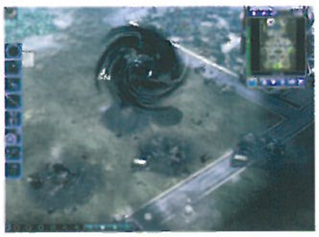
En las misiones, el modelo *C&C* no ha cambiado prácticamente nada, salvo por unos botones tácticos a la izquierda de la pantalla, aunque incluso estos son un acercamiento a los poderes del general establecidos por *C&C Generals.* Desbloqueadas avanzando por el árbol tecnológico de cada bando, las acciones especiales van desde un simple refuerzo para proteger emplazamientos mineros al despliegue de las super-armas finales.

Lo que es más novedoso en *Tiberium Wars* es una habilidad para establecer el nivel de agresividad de las unidades de forma individual, dándoles órdenes como mantener el fuego o proteger. También es posible forzar a una unidad a retirarse bajo el fuego enemigo y así presentar una mayor defensa, aunque esto no encaja demasiado bien con el estilo "golpea y corre" del combate típico de *C&C.* Especialmente cuando el resto del juego está adaptado a imitar la vieja fórmula de hace una década. La llegada de los Scrin desde el espacio profundo –ver Nación Alienígena– aporta otro cambio a la serie, pero no es suficiente para desviar la atención del aire obsoleto y poco desarrollado que se respira en *Tiberium Wars.*

El tradicional acopio de unidades funciona igual de bien que siempre. Los objetivos varían –arrasa esta base, destruye los generadores de energía, evita que ese misil sea lanzado, etc– según los vas cumpliendo, pero cada salida termina en más de lo mismo: una masiva concentración de tanques. Es posible perseguir ofensivas más tácticas –guiando a las tropas a flanquear posiciones enemigas por ejemplo– y el uso práctico de los botones tácticos puede mantener el ritmo de la ofensiva, pero no hay mucho que incentive a seguir este trabajoso camino.

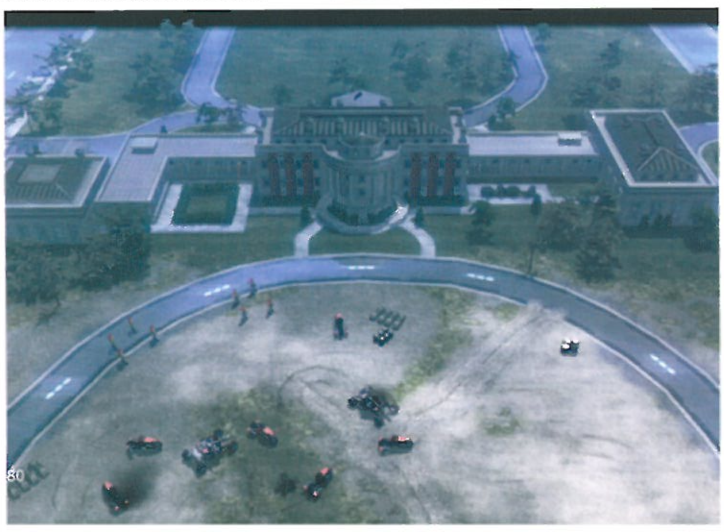
Al final, la IA de los comandantes es incapaz de pensar más allá de lanzar oleada tras oleada de resistencia, y el jugador acaba teniendo que invertir tiempo en resistir más que en preparar sus propios ataques. Las batallas se ganan como siempre; creando cantidades ingentes de tanques, desarrollando toda su tecnología y complementos y

Puedes establecer el nivel de agresividad de las unidades de forma individual, dándoles órdenes como mantener el fuego o proteger



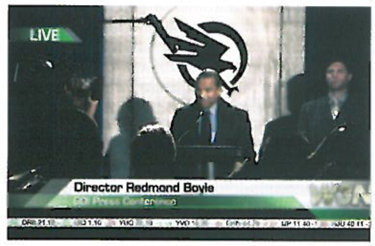


El primer acto en las campañas de ambas facciones empieza con La Hermandad NOD atacando y capturando la Casa Blanca.











Las tradicionales escenas de imagen real de *C&C* proporcionan un juego que desarrolla la historia a su ritmo, apuntillando tus victorias.



Dotar de guarniciones a las estructuras es una acción vital que puede asegurar el éxito de una misión. Sacar a las tropas es un molesto y laborioso proceso lleno de pesados clicks.



Las estructuras Scrin comparten un frío e insectoide diseño con aires extraterrestres. Su uso de los portales para traer tropas al campo de batalla es un toque interesante.

lanzando entonces un ataque a gran escala

Pero *Command & Conquer* nunca se ha preocupado por un juego táctico demasiado profundo. Y, como en cualquier otro capítulo de la serie, *Tiberium Wars* acaba liberado de las necesidades estratégicas y de planificación en sus momentos más estimulantes. Así que lo más frustrante del juego es que no acentúa esas intensas emociones más arcade del estilo *C&C*, y opta por preservar los rasgos clásicos. Como resultado del áspero cambio entre combate y gestión, el ritmo de la misión acaba siendo tedioso.

¿Por qué no hay un botón para elegir la última estructura construida? ¿Por qué las unidades no salen de los edificios seleccionadas automáticamente? ¿Por que no se pueden empezar las mejoras sin una trabajosa búsqueda de la estructura relacionada y el click del botón correspondiente? Existen muhos atajos en el teclado, pero *Tiberium Wars* necesita menos opciones, no más.

Desde un punto de vista ideal, *Tiberium Wars* debería ser un torbellino de acción sin pausa de principio a fin, ya que la velocidad y las emociones, y no tácticas y estrategia, son las que forman el núcleo del atractivo del título. Pero demasiado frecuentemente la acción se interrumpe por minucias irritantes, xomo entrar en otra planta energética o perder una unidad en la confusión de tu base en una fase crucial. Teniendo que hacer de niñera de cualquiera de tus tropas por temor de que acaben tontamente acercándose al alcance de las peligrosas torretas enemigos. Que acaben inmersas en la toxicidad de los campos de tiberium persiguiendo objetivos irrelevantes es igualmente exasperante. Componer un ejército entero y darle la orden de Guard es una forma de evitar esto, pero con el alto número de contraataques, no es la mejor solución.

Con solucionar estos problemas y concentrarse en convertir a *Command & Conquer* en la experiencia arcade consistente y divertida que tiene potencial para ser, *Tiberiumn Wars* hubiera podido desmarcarse de sus rivales como *Company of Heroes*. Es como si ese movimiento hacia la destrucción incontrolada hubiera sido para hacer crecer la base de jugadores. Pero así no deja de ser un acercamiento más maduro a la fórmula de *Command & Conquer 3*, fácilmente eclipsado por títulos tácticamente más astutos. **[7]**

Nación alienígena



Señalados como causantes de la presencia del tiberium en le Tierra, los Scrin, el nuevo bando alienígena, empiezan su invasión en el acto final de las campañas, tanto para NOD como para GDI. Su aspecto insectoide es extraño, pero acertado, dándoles un sentido de pertenecer a otro mundo aplicable a todas las situaciones. Supondrán un problema para los fatigados comandantes humanos, ya que las fuerzas Scrin cuentan con las unidades más devastadoras de todo el juego, desde los Buzzers anti-infantería a las torretas de sus walkers. Un uso inteligente de los ingenieros puede hacer que las fuerzas terrícolas rehabiliten estos trípodes una vez se han derribado, algo que puede cambiar el rumbo de la misión. Completar el juego desbloquea una campaña Scrin de cuatro misiones.



Las escenas intermedias generadas por el motor del juego suelen tener más carisma que las animaciones del guión.



Hay muy pocas instrucciones estratégicas para guiar a tus compañeros, y además ellos mismos sugerirán acciones: desatar un ataque especial, usar una pócima, etc., que eres libre de aceptar, rechazar o ignorar.



Los escenarios intergalácticos deslumbran al principio, pero no pueden ocultar lo desiertos y estériles que son. Como debes volver muchas veces sobre tus pasos, acabas descubriendo lo repetitivos que son algunos fondos.





ROGUE GALAXY

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 59,99 € LANZAMIENTO: 6 DE JUNIO
DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEI ESTUDIO: LEVEL 5

Rompiendo los límites



Los ataques QTE de *Rogue Galaxy* son el ejemplo perfecto de un catálogo lleno de ideas decentes mal implementadas. Potenciados al recoger orbes que dejan los enemigos durante la batalla, requieren un fastidioso trabajo de pies para activarse. Entonces –como en todo QTE– debes pulsar la combinación de botones que aparece en pantalla para desatar un ultrapoderoso ataque. Pero el pobre diseño visual, junto a una falta de desafío en las pulsaciones, hace que el proceso, aunque nunca se torne automático, no pueda calificarse de interesante.

R*ogue Galaxy* va de poner en órbita naves espaciales, pero también de retroceder en el tiempo. Lanzado en Japón en el otoño de 2005, Sony quería convertirlo en la joya de la corona del RPG en la PS2. Una reinvención del combate activo y la recolección obsesiva de objetos que les valieron un cariñoso reconocimiento –aunque unas ventas modestas– a *Dark Cloud* y *Dark Chronicle,* junto a una ambientación de piratas espaciales que se suponía más apetecible para el mercado masivo.

En el otoño de 2005 estuvo muy cerca de lograr sus altas expectativas. Pero seis meses después irrumpió *Final Fantasy XII* para reclamar su corona, y la inventiva de *Rogue Galaxy* perdió. La verdad, entre *Final Fantasy XII* y el propio *Dragon Quest VIII,* también de Level 5, hay poco espacio para explorar esta aventura, especialmente cuando los tres juegos comparten tanto. *Dragon Quest* usa el encanto visual del *cel shading* de *Rogue Galaxy,* sus suaves temas orquestales y su gusto por combinar ítems. *FFXII* hace lo propio con las coreografías de batalla, el espectáculo inspirado en la fantasía de *Star Wars* y lo intrincado de un árbol de habilidades que depende de los ítems que posea el jugador.

Rogue Galaxy tuvo una vez la oportunidad de parecer fresco, pero ahora sus novedades ya están muy vistas. Así que tiene complicado impresionar al público occidental, a quien llega después de las dos epopeyas de Square Enix. Aunque la historia de Jaster, un muchacho huérfano envuelto en la vida de pirata interplanetario después de ser confundido con un corsario, promete, está recreada con los tópicos que han mostrado cientos de otros guiones de RPGs.

Las batallas activas –verdaderamente dinámicas–, más que usar el truco inteligente de *FFXII,* son torpes y muy parecidas entre sí, restringidas por una cámara miope. El *Revelation Flow* que desbloquea las habilidades del personaje, y que recuerda al tablero de licencias de *FFXII,* está obstaculizado por menús difíciles de manejar y con poco lugar para la estrategia. El guión es flojo y manido; la interpretación de las voces (en inglés; los textos están en castellano), apenas aceptables, y la música, insípida y cansina. Las mazmorras están formadas por bifurcaciones que te exigen que recorras todos sus repetitivos laberintos dando vueltas para avanzar. Sólo la suerte decide si recoges lo que necesitas en el orden adecuado, o si, por el contrario, te ves abocado a una tediosa caminata para lograrlo.

Es un testimonio de la rápida evolución de este género una vez moribundo que *Rogue Galaxy* ha dejado tan atrás. Pero también un testamento del instinto de Level 5 para el encanto y la compulsión. El juego logra sobresalir por encima de muchos otros J-RPG, aunque sólo sea por los pelos. **[6]**



No es exactamente un juego difícil, pero la tensión de la batalla puede llevarte al *game over* más rápido de lo que crees, lo que te hará retroceder hasta la pantalla inicial.





DEF JAM: ICON

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3 PRECIO: 69,95€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA PRODUCCIÓN: EA
ESTUDIO: EA CHICAGO

Nada más práctico que la decisión de hacer a *Def Jam* un híbrido entre *beat'em up,* juego musical y simulador de negocios. Pero si ves alguna similitud con los juegos *Pit Fighter* y *Ate My Hamster,* de Rockstar, de verdad tienes un problema. La gran idea de tener sonando buena música de fondo que dicta el flujo del combate puede haber parecido interesante sobre el papel, pero no lo es en la práctica.

Los combates en los videojuegos ya generan sus propios ritmos, y pocos son tan lentos y aletargados como los que transmiten el R&B y el hip-hop. Y gracias a esa discutible preferencia por la captura de movimientos sobre unas animaciones más manejables, los combates en *Icon* son lentos, simples y como bajo el agua. Pero no le falta del todo espontaneidad; sacar tu propio ritmo mortal cual rapero cabreado y ponerlo en práctica entre golpes, presas y bloqueos sugiere estilo, pero a alto nivel carece de técnica alguna.

Icon es, como *beat'em up*, un juego bastante torpe. El Total Punch Control puede haber sido una revelación en el boxeo convirtiendo tu pulgar en tu arma básica, pero aquí se te deja vagando por los diferentes aspectos del control. Los estilos de lucha únicos de cada estrella licenciada se han transferido desde la realidad sin intentar ajustarlos. Algunos personajes tienen habilidades como corre r al encuentro de un enemigo lejano en lugar de simplemente agarrarlo y arrastrarlo a una distancia corta. Requiere un máster en visión periférica acostumbrarse a detectar todas sus posibilidades, más aún cuando en el juego aparecen distracciones publicitarias.



Icon mejora según avanza; los útlimos escenarios incluyen una gran carga de efectos visuales. Viejos raperos como Sticky Fingaz han tenido que acomodarse al entusiasmo de sus pistas.





Los entornos de *Icon* denotan horas de trabajo y creatividad, lo que los haría maravillosos en otro contexto. Aunque normalmente están teñidos por un único tono, nunca dan la sensación de ser sosos, en ocasiones llegan a hipnotizar con esos ritmos que mandan ondas sísmicas a través de un mundo que literalmente se mueve al compás de la música. Las sombras literalmente bailan, en Xbox 360 incluso siguiendo el ritmo de tus propias canciones favoritas. Pero funcionalmente, como cuadriláteros, los escenarios acaban desperdiciados. Los golpes del altavoz, las explosiones y los ventiladores mandan a los personajes volando de un lado a otro de una manera a la que te acostumbras rápido, tanto como la actitud sobria de *Icon.*

De las dos personalidades que podía tener un juego de hip-hop, de adolescente travieso o de ostentación tecnológica, EA ha elegido la última, a diferencia de los anteriores *Def Jam* desarrollados por Aki Corp. El resultado es un título tan malhumorado como podía esperarse del concepto de un *beat'em up* entre raperos; altísimo en rimas, pero carente de razón. **[5]**







Las casas van y vienen con poca explicación, cada una te proporciona una selección idéntica de armario, cliente de e-mail y _management_ de artista. Presumiblemente son indicativos del estatus, pero en el modo carrera es difícil de decir. En este caso, no se sabe para qué sirve el gran piano, a menos que sirva para robar melodías a otra gente y usarlas en tus discos de hip-hop.

La vida del rapero



Con la afinidad y tradición de EA Chicago por los modos carrera, _Icon_ no podía pasar sin uno, aunque una vida como magnate de la música resulta agotadora e inconsecuente. Unirte a los coros urbanos (respondiendo e-mails y comprando ropa de marca y accesorios) es un papel de contable que necesitas para mantenerte en la cima y procurar que el dinero siga fluyendo. Sólo un par de peleas más tarde te encontrarás con el correo totalmente saturado de e-mails sin sentido, más de los que puedes leer. Pero la promoción de cada nuevo single requiere su propio presupuesto de marketing. La sed por las compras acaba saciada casi inmediatamente, una vez que has gastado en ellas todo el dinero que has ganado previamente.



GOD OF WAR II

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: 25 DE ABRIL DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA
PRODUCCIÓN: SCEA ESTUDIO: SONY SANTA MÓNICA





God of War II no es inmune al síndrome de la muerte súbita –Kratos puede despeñarse por un abismo fácilmente–, pero los checkpoints están situados de forma decente. Existen lagunas, como la parte final, que carece de puntos de guardado; el Hades en vida para muchos. Pero todo en español: texto y voces están doblados al castellano.

Plan de vuelo



Que se hayan añadido secciones aéreas puede sonar extraño tratándose de Kratos, pero estas misiones intermedias son más intensas de lo que podría parecer. Con un planteamiento *on the rails* y siempre a lomos del caballo alado Pegaso, los vuelos son pocos, pero mantienen el sentido épico del juego como cualquier otra escena. Jinete y corcel alado tendrán que lidiar con jinetes de Grifos en los flancos a base de movimientos de izquierda a derecha, embestidas frontales y algunos ataques marca de la casa. La estrategia para derrotarlos es sencilla, pero no extenta de brutalidad; una vez Kratos ha debilitado al enemigo, puede asaltar su montura, amputarle las alas y mandarlo a tierra firme a cámara lenta.

La decisión de Sony de retener esta segunda parte de *God of War* como el último gran título de PlayStation 2 y no desarrollarlo directamente en la nueva generación parece poco inteligente, pero ha sido un movimiento brillante. No porque *God of War II* no tenga grandes y nuevos conceptos de los que presumir, sino porque existen muy pocos juegos capaces de funcionar con semejante furia y a la vez modestia, algo que aquí mantiene el ritmo preciso.

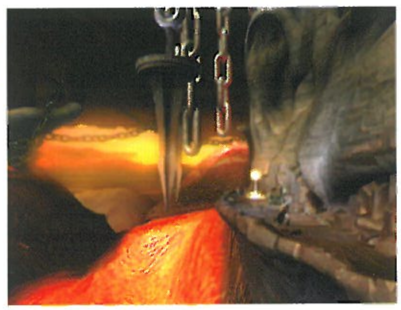
GOW II mantiene las sensaciones que ya dio el título original: combate intenso dominado por sus ángulos de cámara estáticos y sus sanguinarios combos, donde reina la carnicería y el espectáculo y con inevitables momentos de irritación cuando Kratos demuestra ser más efectivo decapitando enemigos que resolviendo puzzles. Sigue siendo un juego que hace sentir al jugador atrapado en una odisea, reto tras reto, componiendo una procesión de piezas maestras que prueban que el primer *God of War* no fue sólo un golpe de suerte.

Para un juego con tan poco componente de aventura –sólo sigues lo que te dicta tu instinto y el siguiente paso es lo que aparezca al final del pasillo más cercano– tal vez sea sólo un entretenido viaje, pero con tanta distracción se correría el riesgo de no contemplar todo el detalle pre-renderizado que ofrece. Y, aun así, *GOW II* puede percibirse como una sucesión de salto tras salto con unos enfrentamientos de machote que no superarían a otras alternativas más refinadas. Pero no puede discutirse que *God of War II* es toda una revelación que ha llevado su pulido apartado visual y su escala a un nivel que su antecesor sólo tocó en sus momentos más memorables.

Su mayor problema es la duración y que su fórmula no pueda resistir muchos capítulos. Si dura demasiado o no depende de tus preferencias, pero durante su último tercio la duración parece forzada, dejando ver superficialidad; ese combate regido por patrones de golpes y puzzles espaciales puede empezar a parecer una montaña rusa con demasiadas vueltas, deshinchando la grandeza excepcional que exhibe en el resto de elementos. Tiene brillo escénico, nunca aburre y logra no mostrar el desgaste que la PS2 debe hacer para sacar adelante esta divina odisea. Y esos logros son una parte vital de su atractivo.

Su superficialidad, más que una crítica, es una advertencia; puede que durante todo el viaje no hagas más que vagar, pero cuando te paras para combatir, Kratos puede hacer crujir los nudillos de una manera con la que pocos juegos pueden competir. **[7]**



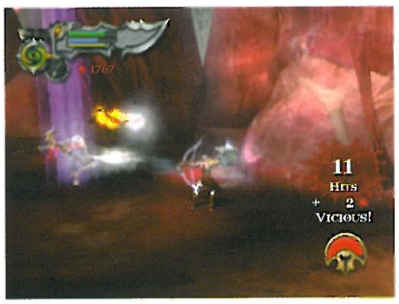


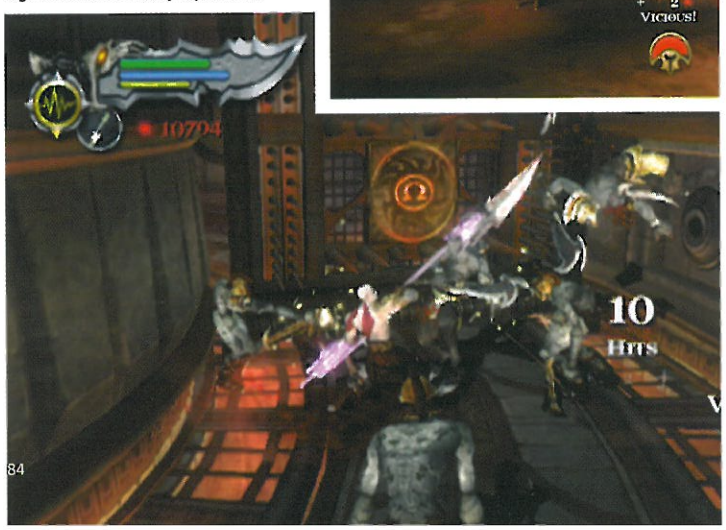




Ciertas criaturas pueden empezar a parecer repetitivas, como las rutinas de ataque con las que insiste el juego en toda la odisea de Kratos. Los minotauros de piedra, por ejemplo, son el mini-jefe más flojo.

Junto a las Espadas del Caos puedes equiparte con dos sub-armas; el Mazo Bárbaro y la Lanza del Destino. El primero invoca a un ejército de muertos vivientes, mientras que el segundo ofrece combos y explosiones.







Aunque los controles son austeros, el botón de salto acaba hecho polvo. Mantenerlo pulsado carga un salto más potente y permite apuntar a los enemigos cercanos, a los que, una vez en el aire, les puedes atacar con un corte del Wiimando.



SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS

FORMATO: WII PRECIO: 59,90€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: SONIC TEAM

El hecho de que un título tan atípico como *Sonic y los Anillos Secretos* se pueda considerar como una vuelta del erizo a sus orígenes y al estilo primigenio, el Sonic Team refleja cuánto se había desviado Sonic del camino que sus fans habían imaginado para él. No se podía seguir ignorando el largo camino por el que ha vagado Sonic en los últimos años con juegos impropios, fuera de contexto e indignos de su nivel, incluso en los de la serie Adventures: Sonic nunca debería haber hecho otra cosa que no fuera correr. Y muy rápido.

Ese sueño se ha mantenido vivo gracias al estilo de *Sonic Rush* en DS y a la buena acogida que han tenido las reediciones de juegos clásicos del erizo, pero ahora toma forma de nuevo con un título exclusivo de Wii. El diseño de niveles es similar a las veloces pantallas de *Sonic: The Hedgehog,* pero con la vital diferencia de que Sonic corre ahora limitado dentro de un área *–on the rails–* y el jugador lo desplaza de izquierda a derecha mientras avanza, lo cual apunta a un Wiimando empuñado de forma lateral. Con fallos de cámara (casi) inexistentes y un control pulido hasta (casi) lo ideal, queda un vibrante e imparable arcade que hará las delicias de (casi) todos los puristas.

Aun así, existen muchos detalles mejorables. La historia, narrada mediante viñetas de cómic, pone en el mismo equipo a Sonic y a una guapa genio adolescente, una pareja que acaba sumergida en el reino de las Mil y Una Noches aunque nadie les ha explicado a los diseñadores que los cuentos de Scherazade no unían dinosaurios, piratas y robots. Es más fácil olvidarse de este sinsentido temático que experimentar una sensación de cambio inexplicable en cada uno de los siete niveles. Los que lo deseen, pueden aplicarse a los interminables recorridos inversos del score-atack, pero en realidad es un juego muy trivial. Las deficiencias de *Los Anillos Secretos* en contenido no acaban equilibradas por los mal implementados elementos de pseudo-RPG para subir de nivel y el sistema de habilidades que dificulta los primeros niveles más que potenciar los finales. Los textos estaán en castellano.

Su gracia recae en ser espectacular, estimulante y resistente. Existe una fina línea entre esta fórmula de aprender los itinerarios y los juegos arcade *on the rails,* y *Los Anillos Secretos* se balancea de una a otra, pero rara vez se queda en el lugar incorrecto demasiado tiempo. Es un plataformas correcto, nada que ver con ese incompetente hermano que se ha lanzado en PS3 y 360. Pero compara este *Sonic* con *Banana Blitz* y verás como el Sonic Team puede aprender de sus colegas de *Monkey Ball* cuando se entienden lo que puede hacer grandes a sus mascotas y cómo ofrecer desafío, reto y satisfacción mediante el diseño. Puede que sea el momento de coronar al chimpancé AiAi como el nuevo rey de las plataformas en Sega. **[5]**

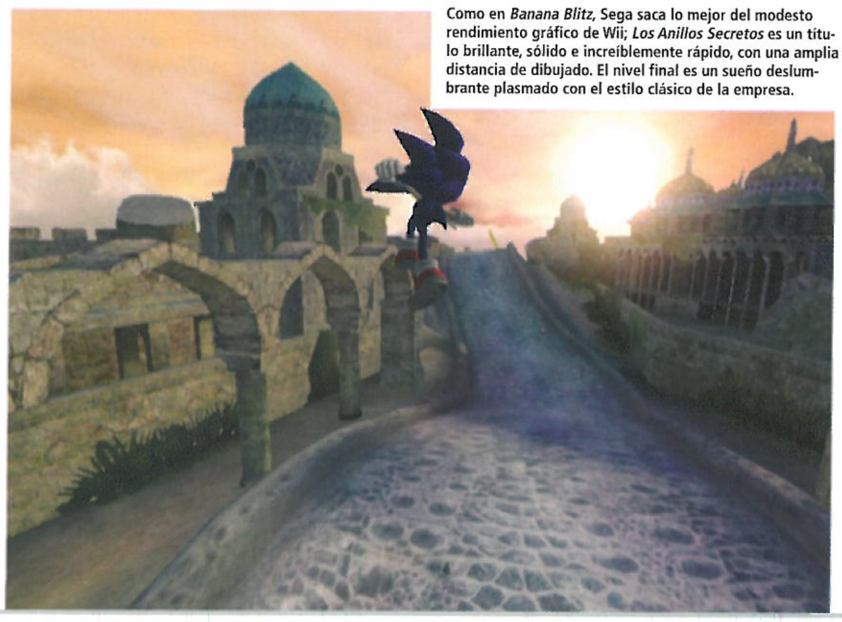


Junto a los anillos existen orbes que cargan los poderes del tiempo de Sonic (no sólo los escenarios se inspiran en *Prince of Persia).* La cámara lenta es útil pero exagerada y el super dash sólo es útil en los *time trials.*





Para los que esperan más títulos de Sega para Wii, aquí vienen 50 minijuegos. Están diseñados para multijugador y la mayoría son divertidos, pero tienen poca imaginación y no son algo que aguante muchas horas de juego.



Como en *Banana Blitz,* Sega saca lo mejor del modesto rendimiento gráfico de Wii; *Los Anillos Secretos* es un título brillante, sólido e increíblemente rápido, con una amplia distancia de dibujado. El nivel final es un sueño deslumbrante plasmado con el estilo clásico de la empresa.

Trabajando habilidades



Sonic sube de nivel recogiendo las 100 habilidades diferentes del juego. No puedes usarlas todas a la vez, debes equipar –y aquí hay que analizar el significado de la palabra "equipar" en un juego de Sonic– una a cada uno de los cuatro anillos de habilidades que Sonic lleva y que presentan las que pueden adaptarse a las diferentes condiciones de los niveles. Aunque la elección rara vez tiene la amplitud que debería, algunas habilidades se demuestran fundamentales para cambiar el estilo del juego –como la excelente cancelación del salto, que también actúa como freno de mano instantáneo–, mientras otras sólo mejoran los atributos de Sonic incluyendo la calidad del control –uno afina el desplazamiento de izquierda a derecha–. De cualquier forma, deberían haber estado disponibles de inicio.



El factor económico se ha ajustado bien en *United* y son un incentivo adecuado. Los Coopers se ganan por cada día que pasas conectado y mientras los primeros intentos en batir los tiempos oficiales no dan la oportunidad, incluso la medalla de bronce se recompensa.



TRACKMANIA UNITED

PLATAFORMA: PC PRECIO: 29,99 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: NOBILIS PRODUCCIÓN: ASCARON ESTUDIO: NADEO



El motor gráfico de *TrackMania* ahora escala mayor distancia, haciéndolo fácil de jugar en una ventana y deslumbrante a pantalla completa. Mantener una actitud liberal con respecto al circuito ofrece mejores resultados.

Road Movies



Una de las características más actual y polifacética de *TrackMania* es la herramienta para hacer cortos, responsable del fenómeno conocido como 1K Project II, un usuario que jugó 1.000 partidas con Sunrise y las editó en una mega-película (y que inspiró un anuncio de Opel-Vauxhall en Gran Bretaña). Se ha añadido una opción para que puedas explorar tus propios vídeos, aunque para los que estén en alta resolución tendrás que utilizar un reproductor externo. Muchos de los ángulos de cámara y efectos especiales disponibles en el editor pueden aplicarse a puntos específicos de las pistas que construyas, con lo que las carreras tienen un aspecto muy dinámico y se convierten en una pesadilla absoluta para controlar tu vehículo.

Al girar la caja de *TrackMania United* descubres tal cantidad de vehículos que las descripciones de cada uno son completamente ilegibles. Entonces, fijándote bien, encuentras un asterisco en la esquina derecha seguido de una advertencia: "cuidado: el contenido puede sobrepasarte". Los seguidores de esta serie de conducción arcade con reminiscencias a los Micromachines, y con tres años ya en el mercado, saben que no es el simulador más profundo del género. Todo lo contrario. Es un simple juguete; su filosofía parte del concepto del mítico Scalextric, pero sin gatillo ni rail eléctrico. El control se basa en mantener apretada en el teclado la flecha hacia arriba tanto como te atrevas –frenas con la flecha hacia abajo– y girando y ajustando la posición con izquierda y derecha. Las primeras vueltas suelen acabar siempre de la misma manera: tu coche chirría, se estrella y da varias vueltas de campana, como si fuera un juguete real. Pero entonces, dándole al reintentar, vuelves a comenzar desde un asequible *checkpoint*. Y vuelves a intentarlo.

Su editor interno tampoco es el mejor set de construcción del mundo de los videojuegos, incluso es complicado discernir dónde colocar cada parte y qué hace. Pero, con paciencia y apoyándose en un motor gráfico que puede tumbar a *Ridge Racer*, supone un añadido imbatible.

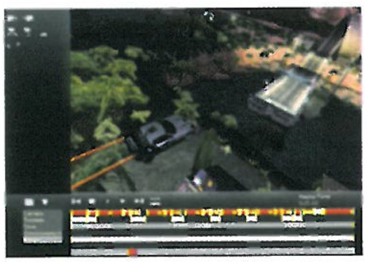
Pero la característica que evita que esta versión sea sólo una recopilación de pistas conocidas es ManiaLinks, que también propone un modelo importante para el juego online, uno antes nunca visto. La clave para unir a los jugadores en Internet, según Nadeo, es separarlos. Por eso *TrackMania United* divide a sus jugadores en diferentes *hubs* regionales desde el primer momento que se conectan. Cada uno de ellos tiene su propio foro, salón para las competiciones y tablas de clasificación para los *time trial*. Es un modelo con mucho éxito. De repente, el sinsentido de las tablas de clasificación globales de Xbox Live y PS Network, diseñadas para que la gente participe en masa, queda expuesto a los obstáculos de su propia ambición. Las pequeñas comunidades de *TrackMania United* son un proyecto que se agradece y, por encima de todo, divertido. Si alguna vez te has planteado sumergirte en la creativa y atareada comunidad online de *TrackMania,* éste es el momento.



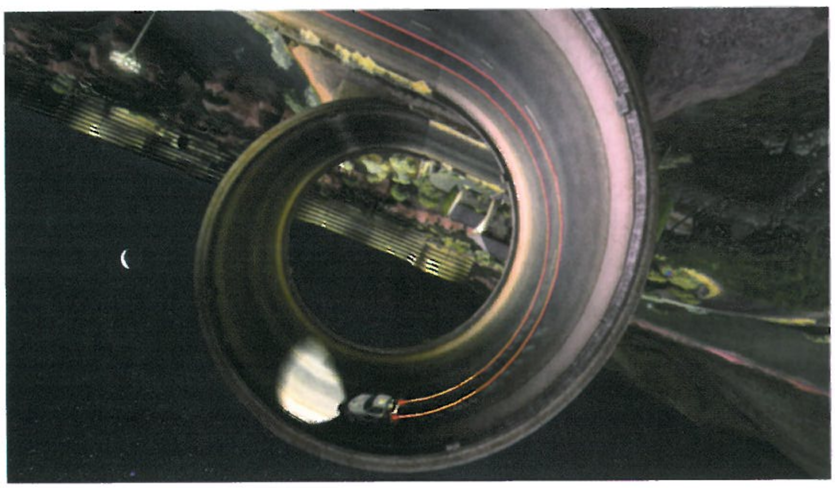
El contenido de los usuarios extiende los límites de pistas y coches. Se pueden descargar vídeos, texturas, efectos de sonido, música y fantasmas de otros conductores.

La presencia de Nadeo en *United* ha sido sorprendentemente discreta. ManiaLinks incluye nada más que los comentarios de los usuarios, *banners* que promocionan a los creativos más famosos y enlaces a varios aspectos de tu perfil online, sin anuncios corporativos; la divisa virtual de la serie, los Coopers, existe solamente para añadir valor a las contribuciones del jugador y significado a los *time attacks* oficiales.

Sólo Nadeo sabe cuánto tiempo puede este sistema permanecer intacto, pero, mientras tanto, su comunidad lo aprovechará. Como una autopista hacia el cielo para el juego en PC, *TrackMania* sólo puede mejorar cuanto más lejos avanza. **[8]**







United contiene todo el contenido de los *TrackMania* anteriores, con pistas y contenido para construir. Con el lanzamiento anticipado del título, muchos de sus usuarios más inquietos han copado ManiaLinks con multitud de descargas.





Dominator lleva a los visuales de PlayStation 2 a su punto máximo; en esta última etapa de la consola los impecables gráficos y los colores vibrantes hacen que el título sea un referente para la consola.









BURNOUT DOMINATOR

PLATAFORMA: PS2 (VERSIÓN ANALIZADA), PSP PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA PRODUCCIÓN: EA
ESTUDIO: EA GUILDFORD

En retrospectiva, *Burnout Revenge* puede verse como un paso atrás en la idea que Criterion instauró con su superlativa serie de conducción. Gran parte de la tensión de *Burnout* provenía de la necesidad de evitar el denso tráfico, que sustituyó la carnicería original por una mecánica más refinada de riesgo-recompensa. El resultado fue siempre al menos entretenido; y la decisión de cambiar el meollo de la serie, valiente y acertada; pero, pese a todo, algo parecía haberse perdido. Ese algo parece regresar en *Burnout Dominator,* uno de los últimos grandes títulos de PS2 junto a *Okami, Final Fantasy XII* y *God of War II.* Nunca antes esta consola vivió tal oleada de juegos de calidad en tan poco tiempo.



El modo Maniac, que amplía el tiempo límite como recompensa a la conducción temeraria, es entretenido pero no demasiado importante, y será difícil verlo como algo que calará en la serie. Claro que ese interés en destrozar coches está en cualquier otro rincón del juego.

Este capítulo es un paso atrás dado de forma consciente; el resultado es un juego que aúna las carreras puras de *Burnout 2* y los Takedowns y el glamour de *Burnout 3,* y que es casi siempre fuerte y emocionante.

El objetivo vuelve a estar en ampliar la barra de turbo hasta llegar al Burnout, más encadenando conducción temeraria que produciendo colisiones, aunque machacar a los oponentes contra las paredes o contra otros vehículos en espectaculares Takedowns puede ayudarte. Muchos de los disparatados modos de juego –como el Maniac, que exige una constante conducción por la delgada línea entre el éxito y el desastre más espantoso– requieren ampliaciones del turbo constantes que rozan el Burnout para poder tener éxito, algo literal en las fases finales.

El resultado es una experiencia tensa hasta casi lo insoportable, con un sistema que destaca al demostrar lo bueno que es el juego en otras áreas: la conducción firme, la simple pero satisfactoria sensación de la dinámica de los derrapes y los visuales, que prestan a cada colisión robustez e inducen un toque de realidad. Pero incluso existe algo más que recuerda a *Burnout 2;* pistas que incluyen una gran cantidad de giros radicales y amplios esquina tras esquina (Tuscan View es un ejemplo, con un implacable y veloz tramo en el centro de una ciudad).



Las diferencias entre el manejo de los diferentes tipos de coches (Tuneados, Clásicos y otros más) no son tan pronunciadas como podrías esperar inicialmente. Aunque con los tiempos que alcanzas en las últimas pantallas, la velocidad a la que el juego ruge es igualmente emocionante y un logro técnico para sus desarrolladores.

Burnout Dominator es un juego innegablemente emocionante y bien escrito, y, sin embargo, para toda esa pureza que mantiene en su visión, sigue siendo un título ideal para jugarlo durante un tiempo, conteniendo el aliento hasta que *Burnout 5* llegue a las PS3 y Xbox 360 a finales de este año. Mientras que el juego principal es variado y adictivo, los extras están limitados a batir los tiempos del World Record, algo que hace echar muy de menos al modo Crash, una omisión que seguro ha enfurecido a los fans más acérrimos de la serie.

Aunque no es la culminación definitiva del género, *Dominator* queda como un competente recordatorio de que, mientras asume su condición de pequeño frente a sus hermanos mayores, *Burnout* aún sabe cómo debe ser un buen juego de conducción. **[7]**

Por todo el mundo



Junto al modo Crash, el concepto de World Tour se ha eliminado del campeonato principal. En su lugar, existe una serie de desafíos –que son más lineales y navegables–, cada uno centrado en un nuevo tipo de coche, con el punto de mira puesto en desbloquear y batir la serie *Dominator.* Tener éxito y ganar medallas abre nuevas carreras, lo que quiere decir que el juego no está limitado a una progresión lineal, sino que alberga una buena cantidad de pruebas diferentes que incluyen las contrarreloj Burning Lap y los desafíos Near Miss o el nuevo modo Maniac.



LUNAR KNIGHTS

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,95€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA
PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KOJIMA PRODUCTIONS

El corte más profundo



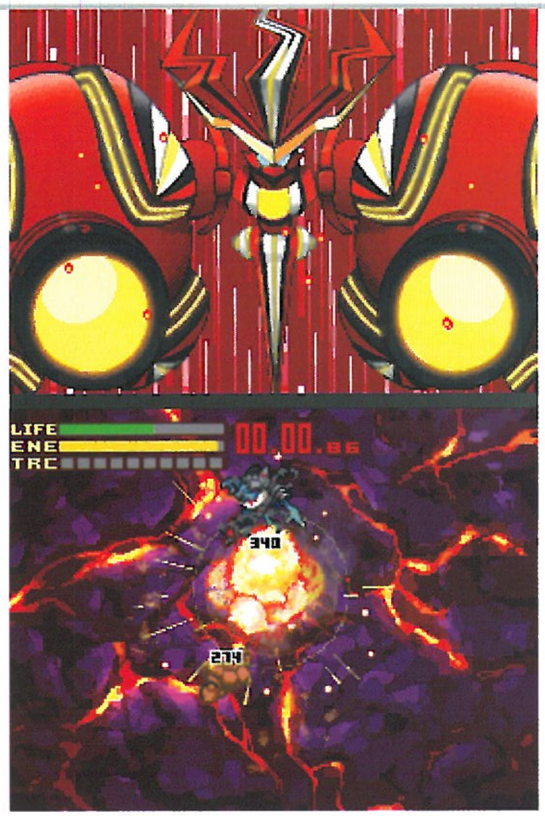
Un juego de Kojima, aunque sea uno que el genio produce más que dirige, no podía dejar de lado una gran carga filosófica, algo que transmiten las escenas de *anime* de *Lunar Knights* y sus largos diálogos. Las discusiones incluyen, claro está, temas como la inutilidad de la guerra, la naturaleza jerárquica de las sociedades humanas y la subjetividad del límite entre el bien y el mal. Aunque cuando éstos se discuten entre cazadores de vampiros con estética *anime*, el resultado es insoportable. Las cinemáticas son una maravilla moderna para DS; vibrantes y brillantemente diseñadas. Funden elementos 2D y 3D y se harán difíciles de saltar.

No contenta con revitalizar la fortuna de Nintendo y aumentar la edad media de su jugador, la DS ha encontrado tiempo para rescatar a la serie *Boktai* de las consecuencias de su propia innovación. Aunque siempre fue una idea atractiva, las rígidas demandas de los *Boktai* originales en cuanto a proporcionar auténtica luz solar como munición para matar vampiros convertían la experiencia de juego en una rutina más que en un reto.

El cambio de plataforma desde GBA ha permitido a *Lunar Knights* mantener el núcleo de su mecánica, pero encerrar al sol y a la luna en la pantalla superior de la consola otorga a los desarrolladores más control. Descartando su antiguo nombre y personajes centrales, pero manteniendo los principios de la serie, el tono general de *Lunar Knights* es el refinamiento. Su simple –que no simplificado– concepto de exploración de mazmorras hace preguntarse cómo se jugará ahora a este sucesor de *Boktai* cuando su característica solar se ha dejado de lado.



Lucian y Aaron, un herrero y un artillero, proporcionan en la primera partida los perfiles de personajes complementarios tan de moda en DS. Se agradece la puntería automática en la complicada perspectiva isométrica.





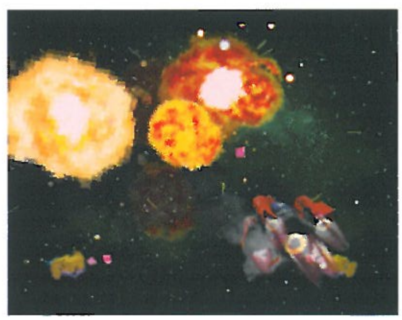


Aparte de su profunda plantilla de personajes, la aventura resultante tiene un guión más firme que antes, y aunque completarlo por primera vez puede ser corto, es una experiencia deslumbrante. Arrastrar el ataúd del vampiro se ha reemplazado por un incongruente espacio de combate que, utilizando el Stylus para desplazamiento y ataque, mantiene el frenético sentido multitarea del original, pero cambiando unos niveles agotadores por un espectáculo de movimientos rápidos. Los personajes jugables están bien equilibrados y elementos como el nuevo sistema meteorológico y las mejoras en las armas dan profundidad a aquellos que la busquen, sin liar la historia principal.

La presentación, un punto fuerte de *Boktai* en el pasado, sigue siendo excelente de principio a fin, con unas vistosas secuencias *anime* y una pegadiza banda sonora *jazz* que suena como el tema *Moonlight* tocado por Napoleón Bonaparte. Rápido, absorbente y perfectamente afinado a las necesidades de una portátil, *Lunar Knights* maneja los fallos de los previos juegos sin retirarse, refinando sin diluir en exceso el núcleo. La DS podía haber domesticado el diseño de *Boktai*, pero cambiarlo de dirección no ha hecho más que revelarlo como un clásico. **[7]**



Regresa el sigilo, pero sin poder pegarse a las paredes. El micrófono de la DS está siempre a mano, y podrás distraer a los enemigos silbando. Aunque la infiltración es menos importante que en los *Boktai*, su uso marca claramente secciones que se juegan más como puzzles y que triunfan. Los textos están en castellano.



Las secciones espaciales cambian el ritmo y dan un encantador toque tridimensional al juego.





Si un destructor te alcanza, contemplar cómo se hunde tu submario es terrorífico; los compartimentos se inundan y tu tripulación muere lentamente. Aunque existe un mayor horror en hundir los botes salvavidas llenos de hombres.



Puedes acelerar el tiempo hasta 8.000 veces en el mapa de navegación, aunque cuando recibes cualquier informe de contacto enemigo debes volver a la velocidad normal.



SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

PLATAFORMA: PC PRECIO: 19,90 € LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT

Corto, pero profundo como los océanos que atraviesa, *Silent Hunter 4* ha movido el teatro de operaciones en cada encarnación. Como el subtítulo indica, esta vez la acción se centra en la guerra en el Pacífico. Es un grato regreso al *Silent Hunter* más clásico, ya que comandas un submarino americano justo tras del ataque a Pearl Harbour, arrancando con la misión de sumergirte bajo cientos de indefensos barcos civiles.

El grado de control que tienes sobre tu nave es enorme. Puedes controlar cada uno de sus aspectos: sonar, radar, los periscopios, anti-aéreos y cañones de cubierta (aunque nunca podrás pasear por ella y quedarte sólo a dar un vistazo o pasear por los interiores en 3D mientras la tripulación cumple con sus tareas). Existe un sentido de propiedad conforme micro-gestionas a la tripulación, asegurándote de que duermen, se les asignan las obligaciones adecuadas o vigilan y mejoran el submarino al final de cada misión. Y más, a diferencia de sus predecesores carentes de contexto, *Silent Hunter 4* actualiza constantemente los eventos que suceden en cualquier parte, lo que hace que te sientas parte de la historia y además resulta educativo. El juego tiene subtítulos en castellano.

La mayor parte del tiempo la invertirás en el modo campaña, pero antes de que te lances a la acción deberás trazar el recorrido en tu mapa de navegación rumbo a una zona rica en naves mercantes. Desde aquí empezarán a avisarte de los contactos del radar y obtendrás por radio informes de convoys en movimiento; calcular la ruta adecuada maximizará tu oportunidad de interceptar a un enemigo. Una vez lo tienes controlado, sólo estarás a un par de minutos de comenzar a hundir a tu desprevenido enemigo y desaparecer entre las profundas aguas del Pacífico mientras buscas otra víctima. Ningún ataque es rutinario y el desafío que supone únicamente el hecho de colocarse en posición de fuego no puede exagerarse, produciendo una inalcanzable emoción, eso sí, muy lenta.

Para mayor profundidad, existen misiones históricas y patrullas de guerra, dándote la oportunidad de una acción instantánea. También se han incluido un amplio repertorio de modos multijugador, que te permiten controlar a los destructores japoneses o unirte a tus compañeros. Para los novatos, la elección no es fácil. Siempre siguiendo la simulación más realista, el juego puede parecer muy complicado para los profanos, y los tutoriales y el manual, de poca ayuda. *Silent Hunter 4* también contiene *bugs,* que van desde una IA inconsistente a cuelgues, así que parchear es esencial, y es una pena que un juego que cumple en tantos aspectos se haya lanzando en este estado. **[7]**



El modelado de las olas y el daño de las naves se ha mejorado, y es una gozada ver como un carguero pierde su mercancía cuando se hunde.



Dosis de realidad



El aspecto más fascinante de la serie *Silent Hunter* es la realidad de su ambientación. Además, puedes alterar una gran cantidad de parámetros: usar cámaras externas, el ritmo a los que se consumen los recursos –oxígeno, combustible, electricidad y munición– y demás. Para acercarte a lo real al 100 por cien necesitas usar un compás, tablas para identificar naves y habilitar en tus torpedos unos giroscopios. Si lo tuyo es la simulación naval, este es tu juego.



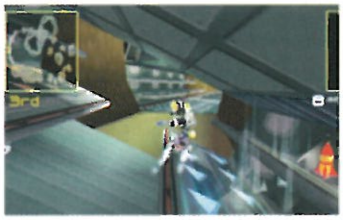
RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

PLATAFORMA: PSP **PRECIO:** 49,99 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE (EE.UU.) 2 DE MAYO (ESPAÑA) **DISTRIBUCIÓN:** SONY ESPAÑA **PRODUCCIÓN:** SCEA **ESTUDIO:** HIGH IMPACT GAMES

El título de esta nueva entrega de *Ratchet & Clank* casi podría haber sido "La compresión importa", ya que la serie ha dado un pequeño paso atrás para ajustarse al formato portátil, pero mantiene la filosofía frenética que le ha acompañado en PS2, incluso avanzando en su fórmula. El control se ha sometido al habitual dilema de decidir cómo ajustar los dos analógicos originales de PS2 al esquema de PSP. Y el escollo se ha superado moderadamente bien, ofreciendo unas opciones bastante flexibles de las que se hace mejor uso con el stick para movimientos laterales y los gatillos para rotar la cámara.

Puede que esto sea una limitación, pero es una que el juego asume, ofreciendo una experiencia típicamente *Ratchet & Clank* junto a una buena dosis de acción compensando la caída de la serie hacia una tendencia más plataformera. Las pantallas son más pequeñas y las batallas, normalmente, menos intensas, pero *Size Matters* maquilla su compacto tamaño con una imaginación visual que, por primera vez, hace que *Ratchet & Clank* parezca una aventura de acción cohesionada en lugar de una sucesión de tiroteos aislados planeta tras planeta.

La diversidad de escenarios –incluyendo un sueño psicodélico– y la variedad de tareas de los objetivos mantienen un ritmo interesante, incluso en esos momentos que pueden



Mientras que los niveles de *shooter on the rails* protagonizados por la versión gigante de Clank son intensos hasta el punto de hacerse ininteligibles, tienen sus recompensas; es uno de los recitales visuales más efusivos que una portátil ha tenido la fortuna de recibir.

descompensarlo. A los *Ratchet & Clank* de PS2 les faltaban unos tiroteos más poblados y vibrantes, pero *Size Matters,* que logra subsanar esto, va a peor durante sus relajantes minijuegos o incluso en los planos puzzles; parece que queda en tierra de nadie.

Poco más se ha perdido en la conversión. Mantiene sus frenéticos puntos fuertes, junto con un combate y unos escenarios que ofrecen color como pocos, cinemáticas en las que el humor acierta tanto como falla y una estructura que ofrece un montón de buenas razones para volver a visitar niveles ya completados. Concluyendo, Hight Impact Games ha capturado la esencia más profunda de los dos últimos juegos de Insomniac; *Ratchet: Gladiator* y *Resistance: Fall of Man,* con un inmenso trabajo de código en el que el diseño no puede alcanzar esa versatilidad y vitalidad. **[7]**





Las carreras con los overcraft son entretenidas, pero pueden parecer demasiado inestables en el control y sus vueltas son igual de largas que en *Jak X.* El precio de estos minijuegos son nuevas piezas de armadura para cambiar y colorear partes del atuendo de Ratchet.



DIDDY KONG RACING DS

PLATAFORMA: DS **PRECIO:** 39,90 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE (EE.UU.) POR CONFIRMAR (EUROPA) **PRODUCCIÓN:** NINTENDO **ESTUDIO:** RARE



Frotar la pantalla táctil pone en marcha las hélices para una salida rápida, un cambio interesante. Pero para el hovercraft debes soplar en el micro, una maniobra que muchos jugadores no harán en público.

El primer título de Rare para la DS llega como una versión rejuvenecida, un *remake* de su debut en el género de carreras para Nintendo 64 hace más de una década. La separación de Rare y Nintendo no fue amistosa, pero las viejas brasas de la relación pasada han conseguido la indulgencia de Microsoft que, más que en viejas rencillas, piensa en el factor lucrativo, incluso con las posibilidades que tendría un futuro *Viva Piñata DS.*

El núcleo del juego permanece igual de valiente, pero más trabajado, intentando casar las carreras de *karts* con la exploración y progresión que en las aventuras de plataformas se instauró tras Mario 64. Está lejos de ser una conversión austera. Los gráficos y el sonido se han pulido, añadido nuevas pistas y personajes y existe un completo modo multijugador para hasta seis usuarios, nuevas opciones y que además soporta todas las posibilidades de conectividad como descargas y wifi.

La aventura en sí misma se amplía con una segunda visita a cada pista vía alfombra voladora, utilizando el Stylus para mover la vista en primera persona, pinchar globos y recoger monedas, además de las huídas de los jefes finales, donde guía el puntero. Los emblemas para jugador y *kart* se pueden personalizar y existe un editor de pistas muy básico.

Pero esta década no ha tratado bien a *Diddy Kong Racing,* el excelente



El mundo de juego puede haber sido bastante amplio en 1997, pero ahora, con títulos como *Test Drive Unlimited* y los *Need for Speed* en la conducción de este estilo, acaba ensombrecido.

Mario Kart DS (que sigue siendo un rival temible) y la inexperiencia de Rare con la DS han podido con el juego. Los experimentos con el control basado en el Stylus son ilógicos y responden mal; los personajes, la historia y el toque Rare parecen aquí torpes y sosos. La carrera es abierta, pero falla en respuesta táctil o recompensa técnica.

La obsesión de Rare por los 90 con sus desbloqueables, combinada con los nuevos añadidos al modo aventura, hacen que *Diddy Kong Racing* parezca a veces un entramado de condiciones y transacciones en búsqueda de identidad como juego actual, enjaulando muchas de sus atractivas características tras unas barras de las que no hay forma de liberarse. Profesionalidad. Eso destilaban en el pasado los juegos de Nintendo y Rare. Ahora se quedan a mitad de camino en esa definición. Y es que algunas parejas sólo funcionan en el pasado. **[5]**



TOMB RAIDER LEGEND

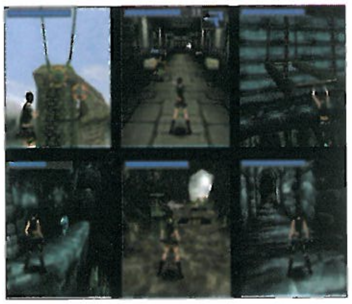
LANZAMIENTO: MAYO DISPONIBLE EN: MOVISTAR
DESARROLLADOR: EIDOS WEB: WWW.MOVISTAR.COM
PRECIO: 3 € (VERSIÓN JAVA), 5,50 € (VERSIÓN SYMBIAN)

Movistar ha lanzado una nueva gama de producto denominada Megajuegos. Aunque parezca increíble, las grandes operadoras no son las que dominan el juego para móviles, sino proveedores externos. Así que la filial de Telefónica ha decidido entrar en el mercado de los videojuegos para móviles con este título, que estará en exclusiva en Movistar hasta agosto. Lara Croft, la protagonista de *Tomb Raider* se ha hecho rogar para la inclusión de su nueva aventura en formato para teléfono, pero al final ha sido posible.

No esperes las piruetas de Lara y la prodigiosa acción que todos hemos visto en las consolas o en el ordenador. *Tomb Raider* se ha optimizado para la versión del móvil, pero tiene un hándicap, a los jugadores aficionados a la serie y que están tan acostumbrados a ver a Lara en su versión 3D en una consola de altas prestaciones, verla así, en un formato de teléfono móvil, le quita todo el carisma al juego. Eso sí, Lara todavía dispone de su poderoso par de pistolas y los creadores del juego han prometido nueve misiones y de 10 a 15 horas de juego, dependiendo de la habilidad del usuario. Una duración que no está nada mal para la plataforma en la que se ha concebido.



La aventura te llevará desde los rascacielos de Tokyo a las profundas junglas de Ghana, en más de 10 horas de juego.



Mundo real con algunos toques de mitología y arqueología: se mantiene la base de la serie..

La aventura llevará a Lara alrededor del mundo explorando tumbas traicioneras y descubriendo misteriosos y antiguos secretos.

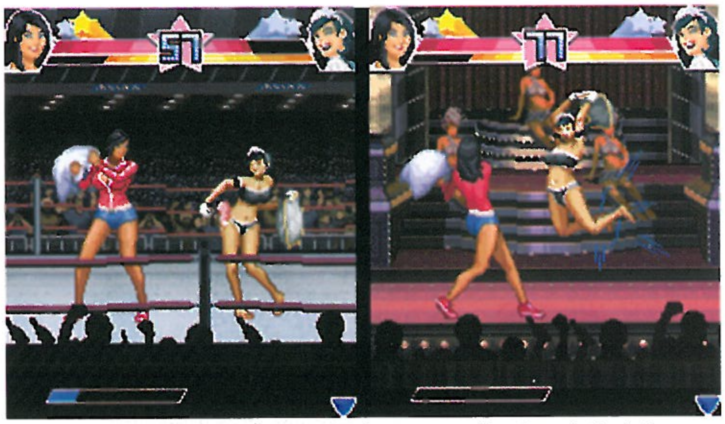
El juego está desarrollado con los lenguajes de programación Symbian y Java 3D (JSR-184), creados específicamente para sacar el máximo partido a los móviles de nueva generación.

En definitiva, a los muy fanáticos de *Tomb Raider*, puede parecerles muy atractivo disponer de la enésima versión del juego, pero para los que busquen acción mientras esperan el autobús o paseando por el jardín tal vez no sea la mejor opción. **[7]**



GUERRA DE ALMOHADAS

LANZAMIENTO: MAYO DISPONIBLE EN: MOVISTAR, ORANGE, VODAFONE Y YOIGO DESARROLLADOR: CAPYBARA GAMES
WEB: WWW.IPLAY.COM PRECIO: 3 €



Pese a su apariencia de juego erótico y aunque el título no suene muy bien, *Guerra de Almohadas* es una sorpresa en cuanto a juegos de lucha por su enorme jugabilidad.

Puede que no lo parezca a simple vista, pero *Guerra de Almohadas* es un título de lucha entre mujeres que supera en calidad y opciones a muchos juegos de lucha existentes para teléfonos móviles. La chica podrá esquivar los golpes de su adversaria, pero debes ser muy rápido manejando el teclado del terminal para contraatacar a la vez, por lo que hace falta una cierta clase de estrategia, ya que cada contrincante tiene sus puntos débiles y también una forma distinta de darle a la almohada. De todas formas, *Guerra de Almohadas* tiene su toque erótico, claro está.

Al tener cada oponente sus propias características, tendrás que reajustar tu estrategia para superar cada combate. Cuando enlaces un buen número de golpes, conformando los clásicos "combos" podrás dejar noqueada a tu rival realizando un movimiento especial, pero para ejecutar este movimiento tendrás que haber conectado un buen número de golpes y muchas horas y horas de juego.

Tu personaje podrá mejorar la potencia de sus golpes a medida que vaya avanzando en el juego, y personalizar incluso su vestuario, todo un guiño para los usuarios masculinos.

Pero no hay que dejarse llevar por lo obvio, *Guerra de Almohadas* es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos del género, con opciones y contenidos inéditos. Y con un motor gráfico que ofrece a las partidas una jugabilidad nunca vista hasta ahora en un juego para móviles. **[6]**



4 WHEEL XTREME

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE Y ORANGE
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DESARROLLADOR: I-PLAY
WEB: WWW.IPLAY.COM PRECIO: 3 €

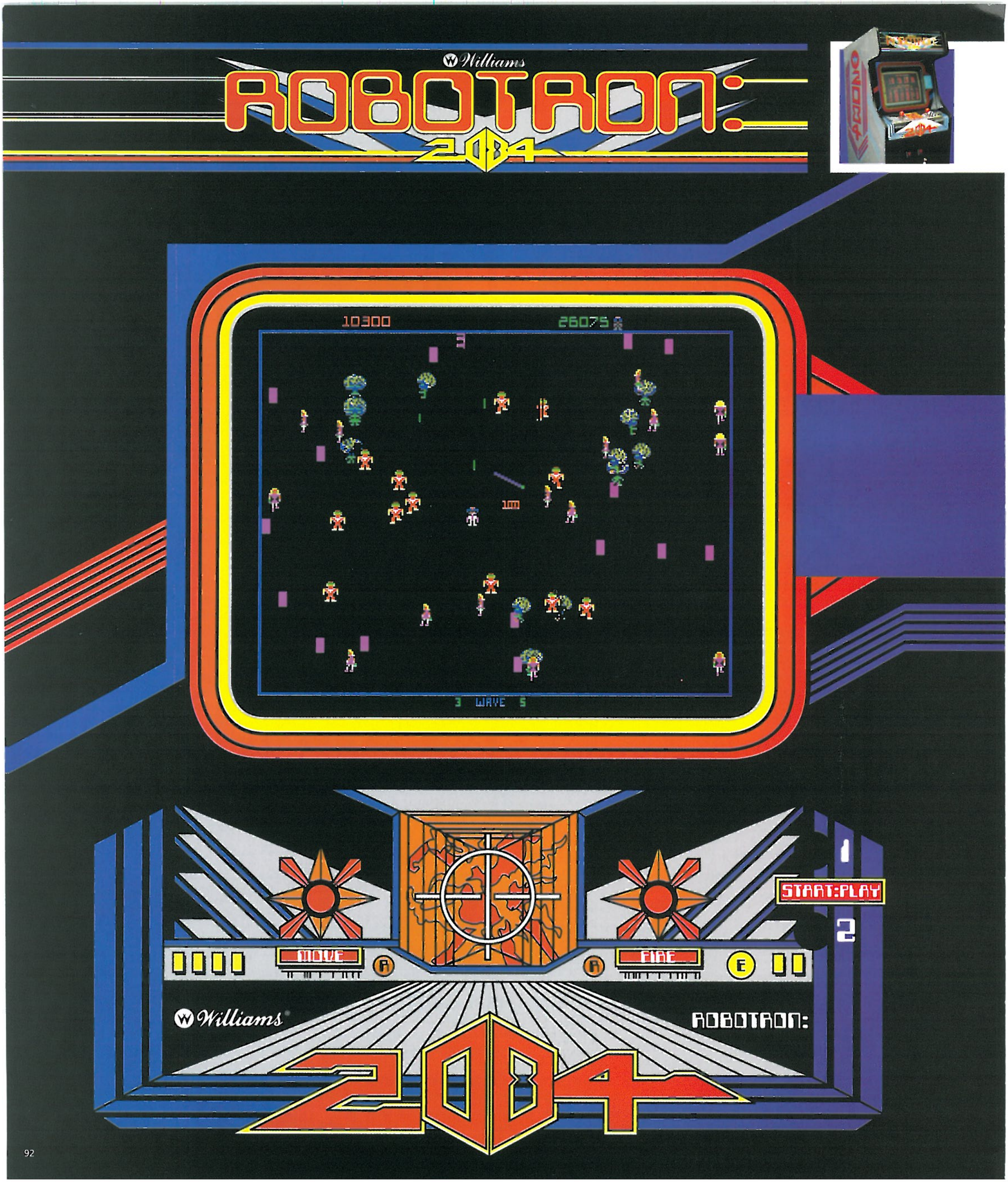
Que un juego para móviles llegue a superar a máquinas fabricadas para jugar sorprende, y más aún que lo haga en versiones de móviles que no son de la última generación. Es el caso de *4 Wheel Xtreme*, un videojuego que realmente agrada por su parecido a lo que ya se ha visto en PC y consolas. Se trata del clásico juego de carreras 3D con puntos de control a lo largo del circuito. También podrás recoger turbo y otros objetos para coger más velocidad, mientras esquivas los obstáculos del circuito.

Visto así, el juego no ofrece nada nuevo, pero destaca precisamente por la suavidad y la calidad de las animaciones y movimientos, ya que el fabricante incluso anuncia 30 frames; lo cierto es que el juego tiene una suavidad inédita en la plataforma.

De *4 Wheel Xtreme* destaca la variedad de sus circuitos, los numerosos vehículos que puedes elegir y lo divertido de las pistas, cada una con características propias, como agarre, o más resaltos. Tiene variados modos de juego, como capturar bandera; un modo donde el objetivo es mantener el máximo tiempo la bandera, evitando que te toquen. Lo peor, la habitual falta de originalidad, claro que, viendo el panorama que hay en música, cine y literatura, los videojuegos no iban a ser menos. **[7]**



Un juego para móviles que supera en calidad a algunos videojuegos para consolas portátiles, como la GBA.


Williams
ROBOTRON:
2084
10300
26075
3 WAVE 5
MOVE
FIRE
START:PLAY
1
2
Williams
ROBOTRON:
2084

VA DE RETRO

ROBOTRON: 2084

PLATAFORMA: **ARCADE**
DISTRIBUCIÓN: **WILLIAMS ELECTRONICS**
ESTUDIO: **VID KIDZ (EUGENE JARVIS Y LARRY DEMAR)**
ORIGEN: **EEUU**
LANZAMIENTO: **1982**

¿Por qué quieres a un juego que no corresponde a tu amor? Robotron 2084: el primer videojuego que se aprovechó de ti

Los videojuegos tienen a sus espaldas una historia de deseo. Durante más de tres décadas, las consolas nos han engatusado para colarse en nuestros salones y en nuestras vidas, pero el verdadero cambio se ha notado en que los juegos tienen cada vez más necesidad de seducirte. Sea en los mundos que te llevan a visitar, en los personajes que te presentan o, más recientemente, por medio del reclamo de los puntos de Logros, el caso es que, en un mercado saturado en el que la mayoría de títulos pasan sin pena ni gloria, ¿es sorprendente que los juegos muestren ese deseo patológico de ser amados?

Lo que es más, ¿no es normal que esa voluntad de seducción se confunda a veces con la de inmersión? Aunque a todos siempre nos ha gustado que nos mimen, con lo que sueñan los verdaderos jugones es con una implicación auténtica. Es la promesa que ha logrado que la gente jugase a toda pastilla, con juegos que van de *Spacewar* a *Gears of War,* durante décadas de pulgares llagados, parientes incrédulos y joysticks quemados.

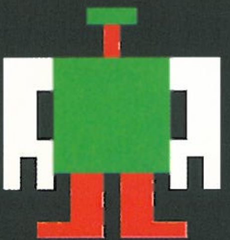
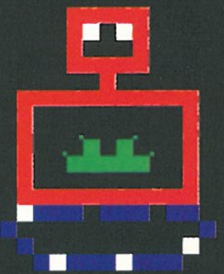
Servidores con retardo, interminables escenas pregrabadas, *Kabuki Warriors:* son la consecuencia de la búsqueda interminable de ese título especial que te transporte más allá del cristal de la pantalla, haciendo que te olvides del resto del mundo y concentres tu atención en un rectángulo de luz. Sea jugando en un plasma de 36" o en una vieja tele blanco y negro de 12", el juego apropiado es capaz de trascender el hardware y llevarte a su mundo, dándote horas de pasión, luego de confusión y finalmente de cansancio. Eso es la inmersión.

Y ésa es la razón por la que *Robotron: 2084* sigue resultando tan refrescante, un cuarto de siglo después de su creación. Lo que Eugene Jarvis hizo después de *Defender* es un juego que consigue implicar a los jugadores de manera coherente y sin tener que sobornarlos. De hecho, no ofrece gran cosa lo mires como lo mires: es rudimentario, tiene un aspecto desconcertante y resulta pedantemente difícil, todo lo cual no constituye precisamente una receta para el éxito. *Robotron* no sólo triunfó gracias a sus propias virtudes, sino que generó una ola de imitadores, desde los alardes luminosos de *Geometry Wars* hasta la estética uterina de *Mutant Store*. Desde su concepción, Xbox Live Arcade está llenando poco a poco el hueco que había con shooters de doble stick, inspirados todos en el propio *Robotron.* Lo cual despierta algunas preguntas: ¿cómo puede algo tan limitado producir un impacto tan fuerte, y cómo es posible que un juego que está claro que odia a sus jugadores seduzca a tantos de ellos?

El inolvidable diseño de *Robotron* impacta con demasiada fuerza como para poder ser explicado sencillamente como un producto de su época.

El juego apropiado puede trascender el hardware y arrastrarte a su mundo, haciéndote pasar horas apasionado, confuso y finalmente agotado

Todos los juegos arcade de la primera época tenían que atemperar su deseo de congraciarse con el jugador a base de rapidez, pero incluso el título de corazón más duro te mostraba algo de cariño. Puede que *Space Invaders* te abrumara con enemigos, pero te daba escudos con los que esconderte y una buena dosis de tiempo antes de que las oleadas empezaran a caer sobre ti. A *Robotron* no le interesan estas concesiones. Ni escudos, ni bombas inteligentes, ni momentos de reflexión antes de que los enemigos ataquen. La primera partida con *Robotron* puede durar menos de medio minuto. La muerte parece aleatoria, y el jugador parte del centro de la pantalla, muy




ES UN TOSTADOR

Aquellos que creen que los juegos ofrecen una vívida imagen de la cultura en que surgieron, verán reflejada la paranoia de la Guerra Fría y la destrucción mutua garantizada en el escenario de derrota asegurada de *Robotron. Smash TV,* la secuela oficiosa lanzada en 1991, proporciona un enfoque incluso más interesante de su propia era: finales de los 80. Aunque la jugabilidad no se ha modificado casi nada, la lucha por la supervivencia de las especies ha sido sustituida por una serie de tostadores y vídeos VHS de gama alta.

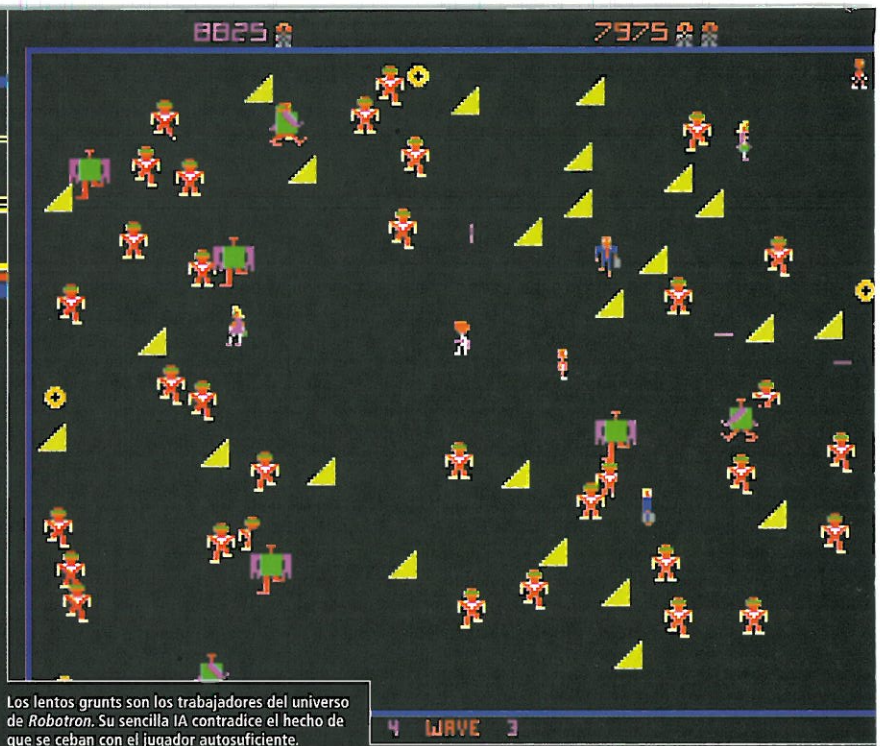




superado en número por los enemigos, con lo que es probable que la sensación que tenga no sea la de euforia, sino la de un pánico justificado.

El argumento es igualmente somero, incluso dentro de la simplicidad de la época, cuando historias del tipo "un gorila gigante me ha robado a la novia" parecían el equivalente a *Los hermanos Karamazov* de Dostoievski. Aunque los guiones de juegos estaban en su más tierna infancia allá por 1982, muchos títulos ya habían comenzado a matizar ese aire superficial de máquina recreativa de bar. Unas animaciones simples y un falso sentido de estar encerrado eran las mejores maneras de esconder una estructura de niveles en bucle teóricamente infinita. Si eso fallaba, siempre podías sencillamente ignorar el problema y confiar en que el jugador también lo hiciera. *Robotron,* en cambio, se apunta a la noción de vacío, destacando el bucle sin sentido y rompiendo la regla básica del diseño de juegos al admitir abiertamente que nunca podrás ganar. Desde el primer tiro, los robots ya han ganado.

No es amable ni intenta ser gracioso. Sus gráficos no harán que te olvides de todo lo que que te rodea. Aunque los muñecos tienen un atractivo primitivo y el puro placer de ver



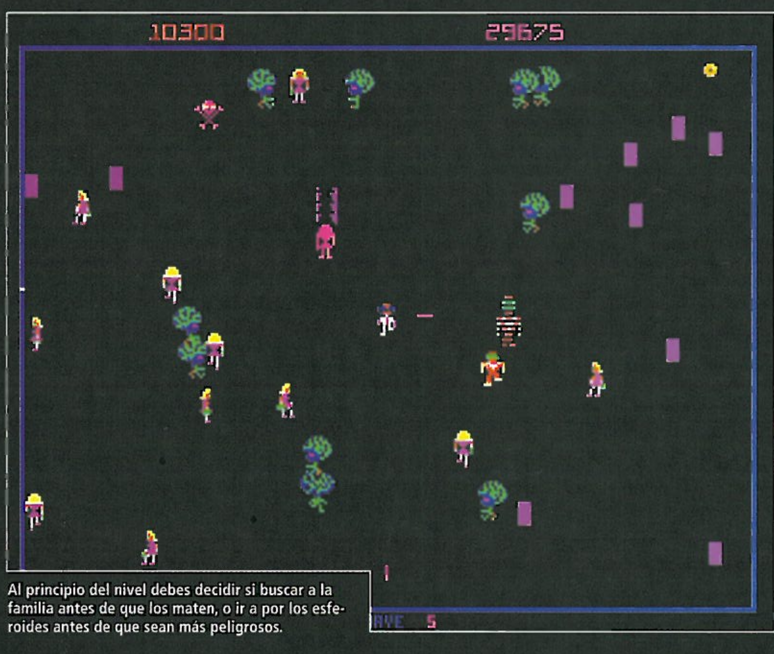
Los lentos grunts son los trabajadores del universo de *Robotron.* Su sencilla IA contradice el hecho de que se ceban con el jugador autosuficiente.

tantos enemigos en pantalla al mismo tiempo supuso el principio de una tradición que sobrevive hasta hoy en *Kameo* y en *Dead Rising,* los visuales de *Robotron* se esfuerzan en subrayar que no están pensados para todo el mundo. Conseguir ser al mismo tiempo austero y llamativo es una audacia que pocos intentaron imitar.

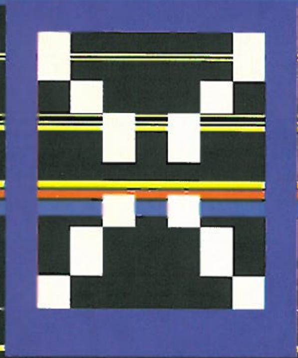
El juego consigue triunfar a través de la simplificación de elementos como la jugabilidad, los gráficos y la narración, simulando romper con todas las reglas establecidas sobre cómo dar la bienvenida al jugador y cómo mantenerle enganchado. *Robotron* entendió –incluso en esos inicios del entretenimiento interactivo– que los videojuegos se definen por sus limitaciones, y que admitir tales limitaciones y trabajar dentro del espacio que permiten es la clave del éxito. Así que, aunque sería fácil decir que la jugabilidad es elemental (porque la mayoría de juegos eran elementales hace 25 años), la verdadera clave para comprender su atracción la descubres cuando te das cuenta de que, incluso para en 1982, *Robotron* es mucho más simplista de lo que de verdad se veía obligado a ser.

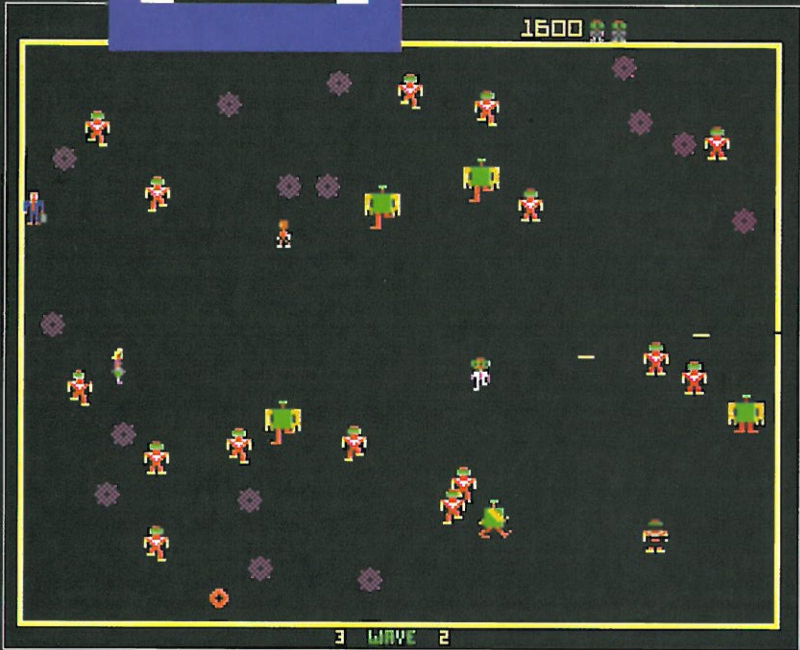
Una comparación con *Defender* muestra hasta qué punto es simplista. Han desaparecido los barrocos controles de *Defender,* los paisajes, los firmamentos, las transiciones de la superficie del planeta al espacio vacío. *Robotron* simplemente te sitúa en medio de una pantalla vacía y te da, con el control mediante doble stick, las herramientas para moverte y disparar. Y eso es todo.

Y sin distracciones colaterales, eres libre de dejarte atrapar por la prestación más atrayente del juego: la inteligencia artificial. Mediante un puñado de tipos de enemigos con objetivos ligeramente distintos, *Robotron* crea un sistema de inteligencia mortal a través de interacciones simples. Ésta es la verdadera innovación, el punto en el cual las rutinas individuales se combinan para formar algo más grande y no planificado. Es el modo como los grunts, que se lanzan sobre el jugador, inevitablemente se juntarán, siguiéndote en un implacable juego de anzuelo y presa, o como funcionarán los esferoides, o el modo en que todos los cerebros –gracias a un fallo técnico– buscarán a Mikel antes que a cualquiera de los otros miembros de la familia. Las inespera-

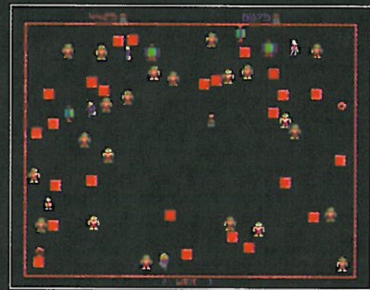


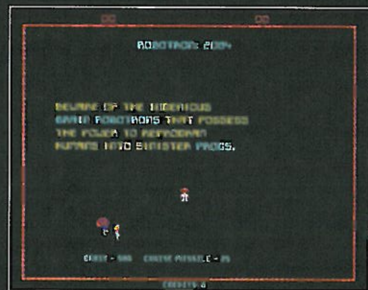
Al principio del nivel debes decidir si buscar a la familia antes de que los maten, o ir a por los esferoides antes de que sean más peligrosos.





Un fallo técnico hace que la primera ola de cerebros vaya después de Mikey. Mantenerlo vivo parece demasiado visto el caos que hay; lo logras con práctica.







Viendo una pantalla completa de *Robotron* los gráficos parecen elementales, pero son imágenes clásicas del videojuego. El equilibrio entre brutalidad y simplicidad hacen de él el arcade definitivo.

das relaciones que surgen entre estos comportamientos pueden acabar con el jugador, pero también dan oportunidades que pueden explotarse.

En ese punto el título se revela de pronto como un juego de estrategia en tiempo real igual que un juego experimentar; igual que con *Tetris,* pasas tanto tiempo jugando a *Robotron* en tu mente como frente a la tele. Y, lo mismo que con *Tetris,* no lograrás sacártelo de la cabeza.

Veloz, despiadado y sin adornos, *Robotron* es la definición misma de la pureza. Al situarte siempre en medio

Como propuesta comercial, su corto tiempo de partida y su enfoque agresivo y competitivo convencieron a los jugadores para comprarlo

de disparos. La frenética acción multitarea, iniciada en *Defender* y perfeccionada aquí, supone que la táctica tiene que cambiar sobre la marcha: matar robots y recoger a los miembros de tu familia genera un equilibrio perfecto entre riesgo y recompensa. El momento definitorio de *Robotron* llega no mientras estás jugando, sino justo después de que te maten. Como juego corto que es, la mayor parte del tiempo pasa en el proceso postmortem, y es aquí donde la diminuta longitud del juego comienza a adquirir sentido: si te equivocas, en segundos vuelves adonde estabas para probar otra estrategia. Reducir los preparativos significa que *Robotron* te estimula a de la batalla, *Robotron* dio en el clavo al identificar el núcleo del juego de acción: no puede haber nada más directo que esto, y los imitadores dan más la sensación de diluir su intensidad que de reescribirla. Como propuesta comercial, su corto tiempo de juego y su enfoque agresivo y competitivo convencieron a los jugadores para comprarlo, y su estética reduccionista, extraña, original, no podría haber sido más 'videojueguesca'.

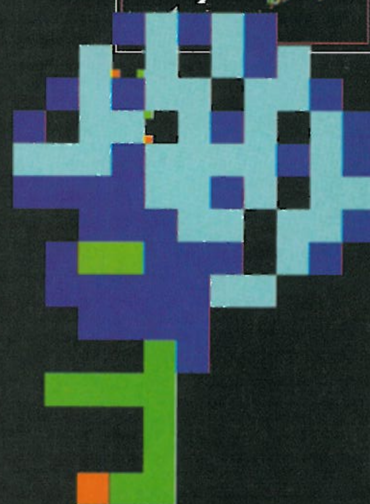
Su pureza ha evitado que envejezca mal. En vez de convertirse en una rareza olvidada, se mantiene vigente a su manera, como sucede con otros títulos brutalmente elementales como *Rogue,* y sigue siendo considerado uno de los motores más antiguos de la evolución de los juegos. Para ser un juego sobre el fin de la humanidad, *Robotron* ofrece una sorprendente cantidad de cosas que decir sobre sus múltiples descendientes. Puedes trazar una línea de parentesco desde él no sólo hasta novedades edulcoradas como *Geometry Wars* y *Assault Heroes* que identifican su gancho en su sistema de doble stick, sino hasta juegos como *Halo,* con su diversidad de enemigos, sus estrategias modificadas sobre la marcha y esos mágicos 30 segundos de jugabilidad. Una propuesta tan simple como la de *Robotron: 2084* que los videojuegos parten de poca variedad genética, y lo muy inexplorado que sigue buena parte de esa variedad todavía a fecha de hoy.

XBOX LIVE arcade

VUELVE EL ARCADE

Dado que los muebles originales cuestan miles de euros y podrían sufrir daños cuando los jugadores frustrados maltratasen las palancas o golpeasen la pantalla, la mejor manera de jugar a *Robotron: 2084* está ahora en el Xbox Live Arcade. Los Logros resultan sorprendentemente variados, pues hay puntos a tu disposición por permanecer en un sitio o salvar a todos los miembros de la familia a lo largo de procesos normales como sobrevivir a Wave 30. Las posibilidades de encontrar un compañero en Live capaz de ayudarte en Wave 10 son, no obstante, más bien escasas.











THE MAKING OF...
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

¿Un juego de hovercrafts, un clon de *River Raid?* El simulador bélico de Bohemia no fue real hasta tiempo después de su desarrollo.

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS** ESTUDIO: **BOHEMIA INTERACTIVE STUDIOS** ORIGEN: **REPÚBLICA CHECA** FECHA DE LANZAMIENTO: **2001**

Para poder entender Operation Flashpoint hay que comprender Praga, la ciudad donde se programó el juego. Para los hermanos **Marek** y **Ondrej Spanel,** cofundadores de Bohemia Interactive Studios, la turbulenta historia de Praga inspiró al que se considera mejor videojuego de simulación bélica jamás concebido.

Marek Spanel explica: "Pasamos la niñez y adolescencia en un país comunista, tras el telón de acero. Escuchábamos en secreto Voice of America en la radio mientras estábamos rodeados por propaganda comunista. En un país invadido y ocupado por tropas soviéticas en 1968, un juego sobre la Guerra Fría era algo muy próximo a nosotros. Pero también estábamos influenciados por gente muy distinta, juegos, libros y películas. Todo ello nos ayudó a levantar una ambientación y un escenario más creíbles para el juego. Teníamos el sueño de un juego de mundo abierto que se desarrolla en un escenario exterior detallado y amplio".

Los mundos de juego abiertos ya se habían hecho antes, pero cuando se estaba desarrollando *Flashpoint* el término "jugabilidad emergente" aún tenía que ser explotado. Lanzado en 2001, el potencial que albergaba *Operation Flashpoint,* con su libertad de acción, su increíble localización y comportamiento realista de las tropas, se convirtió al momento en un punto de referencia del mundo entero.

Pero, inicialmente, *Flashpoint* estaba siendo moldeado como algo muy diferente, según Marek: "Nuestro objetivo original era crear un simple arcade de disparos, un clon en 3D del clásico *River Raid,* bautizado como Río Grande. Pronto nos dimos cuenta que esto no iba a ser el proyecto que queríamos y nos movimos hacia un juego de estilo abierto. Llevó varios años desplazar a *Operation Flashpoint* desde este punto inicial al nuevo estado que habíamos señalado. La ambientación también cambió significativamente: teníamos una historia apocalíptica y post-nuclear donde algunas de las pocas tropas supervivientes, tanto de los EE.UU. como de la Unión Soviética, luchaban por disputarse el último lugar habitable de todo el planeta. Después, intentamos cambiar a un escenario que era muy real para nosotros, ambientado en los primeros días de la Perestroika, en 1985".

Aunque la Guerra fría ya había sido tratada en los videojuegos, el concepto de *Operation Flashpoint,* con un general ruso del ejército rojo atacando a las fuerzas de la OTAN y derrocando un grupo de islas, llegó a los jugadores. La apasionante historia y su alternativa zona de guerra fue un









soplo de aire fresco que golpeó a los recurrentes clichés de la Segunda Guerra Mundial y Vietnam. Pero fue la combinación de miedo e imparcialidad que exhibió *Operation Flashpoint* la que le hizo destacar de entre el resto de títulos bélicos. Mientras otros se preocupaban del ritmo, equilibrio y dificultad de curvas de aprendizaje, *Flashpoint* castigaba sin piedad a sus jugadores. Agacharse y terminar arrastrándose por la hierba no era un movimiento opcional, sino una forma de vida. No detectar a enemigos apostillados en colinas lejanas podía significar volver a la pantalla de selección de misión. El disparo seco de un rifle era todo lo que escuchabas antes.

Efectivamente, la filosofía del "un disparo mata" parecía en esos días un chiste, o peor, un *bug*. Pero el legado de *Operation Flashpoint* ha demostrado que su realismo no fue caprichoso. Con precaución, buena planificación y experiencia en el combate, el jugador podría resolver todos sus retos.

Ondrej Spanel apunta: "Lo que experimentabas era tener enfrente a una IA capaz de hacer decisiones tácticas a nivel de grupo. Nos esforzamos en crear una inteligencia artificial que no sólo opusiera desafío, si no que también tuviera limitaciones, como todo humano. Las tropas serían lentas, a veces imprecisas. Intentamos comparar cómo la IA reaccionaba con jugadores en la misma situación. Las impresiones iniciales sugirieron que la IA no era tan buena comparada con juegos que usaban muchas rutinas, aunque era mucho menos predecible. Era más divertido para aquellos que invertían mucho tiempo con él, o para aquellos a los que le gustaba repetir la misma misión varias veces".

Marek apunta: "Salvar la partida sólo una vez por nivel fue una decisión del diseño vital para lograr la inmersión. Para los que el juego no resultó divertido pueden acabar sorprendidos de sabe que intentamos que no lo fuera. Estamos convencidos de que los juegos pueden transmitir emociones distintas a la diversión. La frustración parece ser de las que mejor encajan en un juego de guerra".

Flashpoint no fue muy comprendido por quienes no lo intentaban una y otra vez. Los objetivos de las misiones estaban bastante claros pero nunca se alcanzaban exactamente de la misma manera dos veces. Tener la libertad de cumplir las tareas de muchas formas es ahora algo muy común, pero entonces fue un regalo.

Mientras otros se preocupaban del ritmo, equilibrio y dificultad de curvas de aprendizaje, *Flashpoint* castigaba sin piedad a sus jugadores

La escala del juego se había retratado de una forma tan profunda que podían darse a la vez itinerarios muy complejos. Ondrej Spanel los recuerda: "Fue absolutamente único para un género como el de la acción en primera persona (FPS) que empezábamos a trabajar con ello. Fue en la época en la que el mejor FPS era *Duke Nukem 3D*. Teníamos experiencia en este campo de nuestro título de hovercrafts, *Gravon*, que fue lanzado en la Atari Falcon en 1995. Sabíamos que sacar a los jugadores de los pasillos limitados les iba a gustar de verdad. El obstáculo principal fue mantener un razonable nivel de detalle en las distancias cortas con estos mundos tan amplios. Fue algo muy diferente a la arquitectura común que exhibían los juegos del género. Afortunadamente, la aceleración 3D llegó justo a tiempo y nos las arreglamos para incorporarla. Ciertamente, 3DFX Voodoo fue la tecnología que más nos ayudó a ver donde queríamos estar. Direct3D no era tan adecuado para lo que queríamos, pero con la introducción de DirectX 7, finalmente pudo".



La atención de *Flashpoint* por el detalle se extiende a la pantalla de objetivos, que te da una brújula, reloj y unos mapas tipo gubernamental.

Los vehículos, que se incorporaron al mundo de juego de forma consistente y detallada, añadieron un inmenso factor de diversión y además, sentido a la escala. Spanel sostiene: "Para sorpresa de muchos, *Flashpoint* empezó como un juego orientado únicamente a los vehículos. En ese punto, el desafío real era incorporar personajes al juego. Llevó mucho tiempo alcanzar unas animaciones con un acabado razonable y alcanzar unos controles con una respuesta comparable a otros FPS. Nuestros personajes reaccionaban como si fueran un overcraft. Pero eso fue antes de que alcanzásemos el nivel que estábamos buscando". Normalmente son los pequeños detalles los que cuentan y *Operation Flashpoint* tiene muchos toques refinados que aumentan la experiencia y la inmersión: la comunicación por radio, la terrorífica oscuridad de las misiones nocturnas, la habilidad para apuntar, la preciada medicina administrada por un médico y el humo después de un intenso tiroteo. Todos añadían un consistente sentido de realismo. El audio era igualmente excepcional para la época, con tanques y camiones resonando a su paso por las colinas. Nunca la cadena de un tanque T80 dio tanto miedo.

La complejidad de *Operation Flashpoint*, el comportamiento emergente de su IA y la amplitud de la escala vinieron todos juntos en un mismo título, aunque con *bugs* y alguna que otra inconsistencia de su inteligencia artificial que deslucían la experiencia. Pero esto es algo que a Marel Spanel le encanta defender: "por supuesto que no es un juego perfecto. Aunque está muy cerca de la visión original que teníamos cuando lo comenzamos, si pudiéramos repetirlo,



LEGO FLASHPOINT

Desde el principio, Bohemia trabajó codo a codo con la comunidad *modder*, poniendo a su alcance herramientas propias e incluso sus conocimientos para que aquellos que tenían pasión por crear nuevos niveles del juego pudieran aplicarla. Uno de los mods más célebres es *LegaWarz*, un juego basado en los personajes Lego y en el conflicto entre bandos rivales de juguete. El resultado, de manera extraña, es creíble, trágico y lleno de humor. Existen 25 *mods* completos y cerca de 2.000 *add-ons*, incluyendo armas que van desde mosquetes a cañónes láser alienígenas. *Flashpoint* ha inspirado también la recreación de ejércitos menos conocidos, como los suecos, finlandeses o paquistaníes, con sus emblemas y equipamiento.





Había que tener respeto a los helicópteros, ya solías terminar mal. Como en casi todo el juego, la determinación conducía a la maestría.





La ausencia de música añadía credibilidad y tensión. El increíble editor permitía a los jugadores crear más niveles cuando se los acababan todos.

diferiría muy poco. Probablemente el inconveniente más grande era que algunas áreas del juego eran un poco inconsistentes como resultado de un desarrollo a largo plazo. El diseño de misiones y la estructura global de la campaña podría haber sido mejor y el estilo de mundo abierto, más dinámico si hubiéramos sabido al principio todo lo que tuvimos que aprender durante todo el proceso de desarrollo".

Pese a todo, el título es recordado por muchos con atractivo y cariño. Es uno de esos extraños juegos que pueden compartirse, contando anécdotas con gente que también lo ha jugado. Sus historias son leyenda porque cuando terminas de limpiar un pueblo de insurgentes rusos armado con sólo una granada de mano y un M60, de verdad que necesitas contárselo a todo el mundo. O en el otro lado, también hay valerosas tragedias; arrastrarse 8 kilómetros huyendo desde territorio enemigo, sangrando, herido en un brazo, y justo cuando se divisa un puesto aliado, acabar rematado por un enemigo que ha seguido tu rastro. Precisamente no es el tipo de experiencia deseable.

Jugar a *Operation Flashpoint* hoy día es experimentar la tensión de la guerra conn una descarnada dureza a la que pocos desarrolladores osan acercarse. Y en una época en la que el "realismo" en los juegos está tan a debate, este título demuestra que el amor ciego, e incluso la frustración, no son siempre negativos.



FUTURO PERFECTO

El reciente *Armed Assault* es el sucesor espiritual de *Operation Flaspoint:* comparte mucho del diseño, principios y metas del original, aunque ha aumentado mucho sus límites. Teóricamente, *ArmA* puede manejar los movimientos y el comportamiento de 60.000 tropas, comparadas con las 3.000 que movía *Flashpoint*. Los gráficos también han recibido una atención especial del equipo debido a las críticas que recibió el original por ser "feo y torpe" incluso en el 2001. Aunque las tarjetas con soporte para *shaders* estaban a la vuelta de la esquina, *Flashpoint* sólo era capaz de manejar iluminación. Siguiendo con este punto, el motor de *Armed Assault* se basa en *shaders* y tiene todos los avances tecnológicos incorporados: *normal maps*, renderizado y sombras dinámicas, ciclos noche-día reales, hierba, objetos y humanos animados por *shaders*, modelos de iluminación con complejos materiales, la habilidad de manejar gigantescos mapas de satélite y un montón de intensas técnicas *shader* usadas en zonas como renderizado de terreno o de follaje. Los usuarios también pueden crear sus propios interfaces e IAs y los añadidos se benefician de la flexibilidad de emplear animaciones complejas.



Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **EMPRESA:** Stainless Games Ltd

■ **FUNDADA EN:** 1994

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 30

■ **EQUIPO DIRECTIVO:**
Patrick Buckland, CEO; Matt Edmunds, COO; Shaun Smith, creative director; Ben Gunstone, production director; John Cook, business development



■ **URL:** www.stainlessgames.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:**
Carmageddon 1 y 2, Crystal Quest, Novadrome











Novadrome es un juego de guerra y carreras XBLA, y *Crystal Quest* es una actualización del clásico de 1987.

stainlessgames

■ **UBICACIÓN:**
Londres, Reino Unido

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Una licencia de acción arcade para 360 y PC, versiones de los clásicos *coin-op* de Atari, una franquicia de juegos de animación para distribución digital, un proyecto para la PSP, *Crystal Quest* para Vista.

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

"Más conocida últimamente como desarrollador de productos de calidad para el Xbox Live Arcade, Stainless Games es una empresa de desarrollo británica con un buen historial de lanzamientos de calidad. La empresa fue creada por los antiguos fundadores de Stainless Software, el estudio responsable de la creación de la serie de videojuegos *Carmageddon*. Hace dos años, aproximadamente, tomamos la decisión de unirnos al proyecto de Xbox Live Arcade, y desde entonces no hemos parado de crecer. Actualmente, hay al menos diez juegos de Xbox Live Arcade en proceso de lanzamiento o desarrollo con el nombre de Stainless Games, y también estamos ocupados creando juegos para otras plataformas.

Stainless siempre ha sido fuerte en el campo de la generación de títulos originales, así como en transformar las ideas de los clientes en productos comerciales e innovadores. Un ejemplo de esto último podrá verse con el lanzamiento de nuestros juegos Coin-op de Atari a finales de año.

Nuestra tecnología hace posible que un rápido desarrollo de nuestros juegos en múltiples plataformas y géneros, lo que resulta ideal para la nueva generación de juegos descargables como los del Live Arcade o los de la PS3 de Sony.

Nuestro equipo disfruta de un entorno de trabajo relajado e informal, y nuestras oficinas, cerca de la costa, nos aseguran buen tiempo y calidad de vida, tanto en el trabajo, como fuera de él".



¡Te compramos tus películas y videojuegos!

preciok





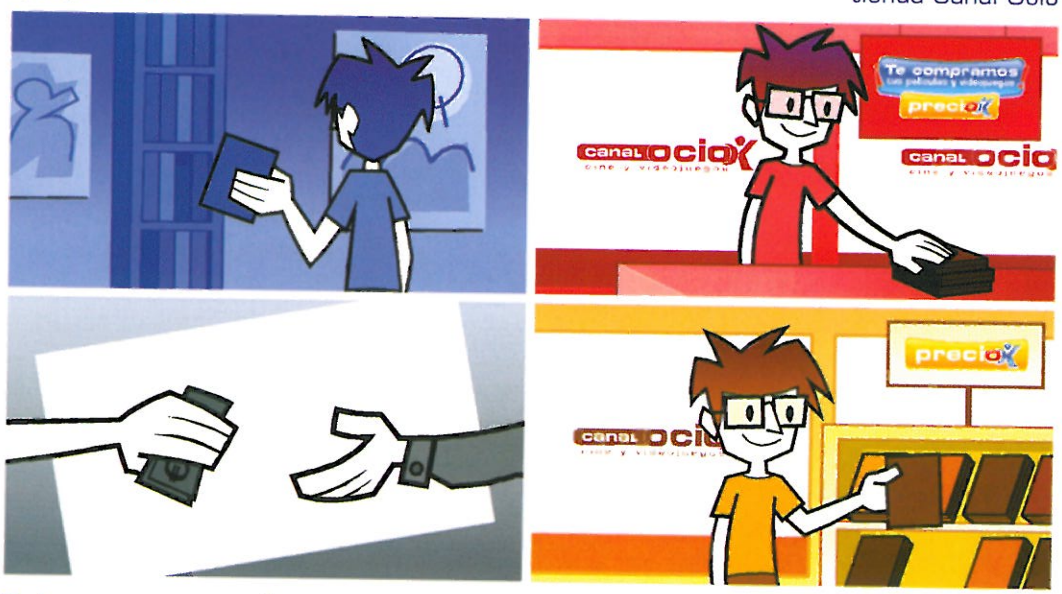


Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.

Calidad Preciok Garantía

¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

1. Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses
2. Acércate a nuestra tienda Canal Ocio
3. Te los compramos todos, **al contado**
4. Además, compra a bajo precio productos Preciok



Preciok:
sólo en tiendas franquiciadas

canal ocio
cine y videojuegos

	Valladolid C/ Canterac, 23 Telf.: 983 294 025	**Valladolid** C/ Lope de Rueda, 1 Telf.: 983 263 543	**Santander** María Cristina, 1 Telf.: 942 215 300
Burgos Avda. Eladio Perlado, 12 Telf.: 947 221 142	**Ciudad Real** Avda. Tablas de Daimiel, 2 Telf.: 926 274 081	**Ciudad Real** Ronda Alarcos, 24 Telf.: 926 27 30 87	**Ciudad Real** Calatrava, 21 Telf.: 926 25 64 64

A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos

Movimientos correctos

El próximo reto para los desarrolladores es mejorar la calidad de la animación de sus personajes. Los fabricantes de middleware pueden ayudar

Uno de los campos en que se aprecia movimiento en la industria es la animación de personajes, que parece estar atrayendo la atención de muchas empresas. En parte, el problema parece ser que, habiendo completado sus primeros juegos en esta generación de consolas, los desarrolladores han revisado sus trabajos y, mientras decidían si sus gráficos cumplían los requisitos, han concluido que el problema de la verosimilitud del personaje está en la calidad de sus animaciones. En paralelo a este fenómeno, empresas de *middleware* como NaturalMotion, Havok, Autodesk y Softimage también se están aproximando a la acción con su propia perspectiva.

En la última Game Developers Conference (GDC), lo que mejor resumió este tema fue la charla de EA sobre "Personajes creíbles inteligentes". "La calidad del movimiento tiene que ser mejor que la calidad del modelado o de lo contrario te adentras en el Valle Desconocido", señalaba **Henry LaBounta,** máximo responsable visual de EA Sports, que antes de trabajar en juegos fue supervisor de efectos visuales de películas como Minority Report en PDI/Dreamworks.

Una animación creíble es vital para la marca EA Sports. Esa es la razón para que haya dedicado, junto a la compañía de herramientas Autodesk, más de dos años y millones de euros a desarrollar la tecnología propietaria de animación ANT, que además de poder aplicarse a todos los títulos deportivos, estará disponible para toda la producción de juegos de EA.

De forma significativa, este acuerdo marca un nuevo enfoque para Autodesk, que está buscando expandirse más allá de sus bien conocidas herramientas de modelado y animación 3ds Max y Maya para proporcionar más tecnologías específicas para juegos. En el caso de ANT, dio licencia a EA para su máquina HumanIK, que permite prestaciones como asegurarse de que los pies de un personaje estén correctamente sujetos al suelo, así como proporcionar un canal fuerte con otros productos Autodesk de modo que los animadores necesiten menos entradas de

"La calidad del movimiento tiene que ser mejor que la calidad del modelado o entrad en el Valle Desconocido"



Producto:	**Morpheme**
Fabricante:	**NaturalMotion**

Como canal de animación, Morpheme consiste en un ligero motor multiplataforma para PlayStation 3, Xbox 360 y PC, llamado Morpheme:runtime, que va integrado entre la máquina del juego principal y un entorno competente, Morpheme:connect. Esto se utiliza como una interfaz visual donde la lógica de animación y mezcla se puede crear, editar y retocar utilizando gráficos de transición y árboles de mezclas y revisar utilizando el previsualizador 3D. Se incluye soporte para el pad control del juego, guión (escritura) Lua y compatibilidad con la mayoría del complejo procedimiento de tecnología de animación
www.naturalmotion.com



El paquete Morpheme de NaturalMotion es típico de la nueva generación de productos: combina el motor Runtime con herramientas de visualización que pueden estar integradas en los diagramas de flujo de animación existentes.



Dos de los primeros juegos para utilizar la animación competente EA de ANT y motor runtime son guerreros urbanos *Def Jam: Icon* y el enorme NBA *Street Homecourt* estilístico. Tests más realistas serán sin embargo los de las versiones de este año de *Madden* y *Fifa*.

Producto: Havok Behavior
Fabricante: Havok

Surgido de la experiencia de la compañía en rigidez del cuerpo y física ragdoll, Havok Behavior es una herramienta para animadores y un runtime SDK para programadores. Se construye sobre un sistema de dirección que abarcan ventajas tales como equipos, ataduras de piel/engranados y clips de animación. La herramienta de creación expone dinámicas de animación tales como máquinas jerárquicas en estado finito y mezclan armazones de una manera intuitiva. El SDK integra el sistema de animación de juego y le permite unirse al sistema de IA del juego de modo que los acontecimientos pueden cambiar las animaciones en movimiento.
www.havok.com

los programadores para terminar sus trabajos y que funcionen en el juego.

Otros elementos clave de ANT destacados por LaBounta y el director de animación **Eric Amstrong** son la capacidad de modelar mejor la biomecánica del cuerpo humano, combinado con la inteligencia artificial que dirige mejor cómo un jugador en un equipo reaccionaría ante condiciones típicas de un partido.

El resultado es un sistema que permite a los animadores mezclar y dividir los movimientos del personaje en la parte superior de una fundación que, automáticamente, trata con asuntos tales como cambio de modelación en el centro de gravedad cuando el jugador corre, salta y regatea con el balón, así como el movimiento independiente de las diferentes partes del cuerpo. El procedimiento de animación para representar diferentes estados emocionales es otra historia.

Hay que mencionar la flexibilidad de ANT, que permite a los animadores retocar ligeramente el movimiento dentro del juego con bancos de diapositivas, lo que significa que se necesitan pocos clips de captura de movimiento, así como mejorar el control de juegos.

"Logramos un personaje con mayor capacidad de respuesta, porque en lugar de tener que esperar a cada clip para terminar antes de estar en transición entre ellos, podemos mezclarlos de manera más fluida –decía Armstrong–. Eso lo hace más creíble, porque el movimiento humano no es cíclico".

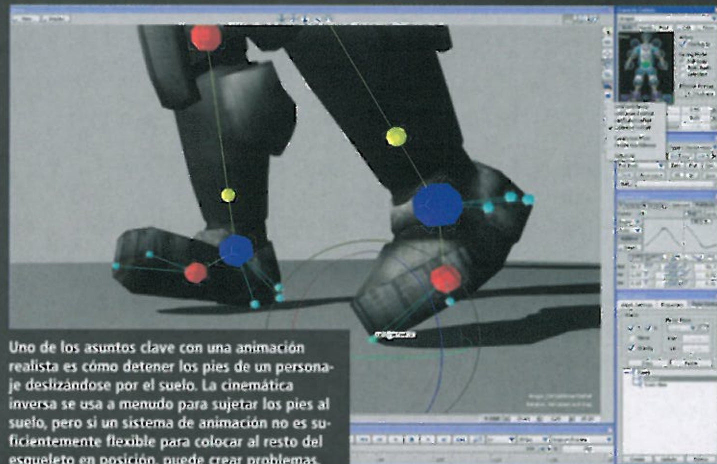
Quizá lo más interesante de ANT, sin embargo, es la afirmación de LaBounta de que lo más decisivo, en términos de resultados globales, es la cualidad del material de consulta, la captura de movimiento típico, utilizado para crear los clips de animación en el primer lugar.

De acuerdo con la actitud de que sólo extraes lo que introduces se muestra **Torsten Reil,** consejero delegado de los especialistas británicos en animación de NaturalMotion. La compañía ha pasado un mes ocupado, poniendo de manifiesto su sistema de procedimiento de animación Euphoria, que ha obtenido licencia con Rockstar Games. No se dijeron títulos específicos, pero se cree que Euphoria está siendo utilizado en *GTA IV*.

En la GDC, NaturalMotion también anunció su tercera herramienta de animación, Morpheme. A diferencia de Euphoria, que genera personajes de animación dependiendo de las condiciones internas exactas del juego, Morpheme trabaja de forma similar a ANT. Es un canal de herramientas de animación que consiste en herramientas competentes y un motor de juego, diseñado para permitir a los animadores conseguir lo máximo de sus diagramas de flujo existentes.

Reil explicaba: "La meta es conseguir un funcionamiento coherente desde fuentes de animación dispares". Dado que muchos estudios han creado grandes librerías de animación durante años, una característica importante para la nueva estirpe de herramientas es que deben dejar a los animadores continuar utilizando tales ventajas existentes tan eficientemente como sea posible.

Reil también habla de que muchos problemas actuales con la animación de juegos provienen de la desconexión entre animadores y los programadores que, con frecuencia, terminan introduciendo animación en una máquina de



Uno de los asuntos clave con una animación realista es cómo detener los pies de un personaje deslizándose por el suelo. La cinemática inversa se usa a menudo para sujetar los pies al suelo, pero si un sistema de animación no es suficientemente flexible para colocar al resto del esqueleto en posición, puede crear problemas.

Producto: HunanIK
Fabricante: Autodesk

Uno de los productos se adquirió cuando Autodesk compró Alias (también fue uno de los productos adquirido cuando Alias compró Kaydara), ha llevado un tiempo a la empresa saberse cerca de HumanIK. A diferencia de productos tales como 3ds Max y Maya, HumanIK es un componente *runtime* que los promotores necesitan integrar en su propia máquina de juego. Esto requiere modelo de negocio diferente y otro apoyo que el que Autodesk ha ofrecido por regla general. Pero, siguiendo el reciente acuerdo de EA y el trabajo anterior con Ubisoft, parece que Autodesk buscará despertar interés en esta tecnología dinámica de caracteres de animación que utiliza un enfoque cinemático inverso para crear movimiento en juego. También ofrece una opción de objetivos de modo que la animación se puede aplicar a esqueletos de diferentes tamaños y jerarquías.
www.autodesk.com

juego. Pequeñas discrepancias en la sincronización, por ejemplo, que podrían no ser obvias para el programador, pueden suponer una enorme diferencia para la calidad del resultado final.

Y por eso todas las compañías ofrecen herramientas de animación, incluido el suministrador de física Havok que también está compitiendo con NaturalMotion y Autodesk en este área, están enfatizando la previsualización "lo que ves es lo que hay", y la disponibilidad de canales proporciona máquinas sólidas de animación, de modo que los animadores puedan confiar en que el movimiento que crean se importará correctamente al juego final.



POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK

Notas desde el taller del diseñador de juegos

GRACIAS AL RELOJ QUE ES VIERNES

Es viernes, y fuera está nevando. Reina un silencio espeluznante; la nieve ha apagado por completo el ruido habitual del tráfico que habitualmente se escucha (esto puede ser un problema cuando me acabe los cigarrillos y necesite salir al garaje a por más, ya veremos).

Mi kit de desarrollo está apagado, por primera vez en semanas. Han sido un par de semanas interesantes y, en última instancia, han resultado fructíferas. Estaba decidido que esta fuera la semana en que entregábamos la versión alfa de *Space Giraffe* a Microsoft. En cierto modo, eso es bueno —a veces tener una fecha límite para trabajar te hace ser más productivo, sobre todo si trabajas desde casa en un entorno informal— y esto es básico: la XBLA indica que, en la versión alfa, Microsoft tiene básicamente derecho a dar un OK global al proyecto entero o a no darlo. Una vez que superas esa fase, comienzas el camino hacia el lanzamiento que pasa por la beta... pero tienes que pasar primero la fase alfa.

> ¿Existe alguna otra industria que tenga el equivalente al modo Contrarreloj? Parece ser algo característico de los videojuegos

Estamos en el modo Contrarreloj. Hace dos semanas teníamos la mecánica básica de juego, un nivel tutorial, parte del entorno de trabajo de Live Arcade (no estaba ni conectado con el juego), apenas un par de enemigos, y ningún nivel real.

¿Existe alguna otra industria que tenga el equivalente al "modo Crunch" (Contrarreloj)? Parece ser algo característico del negocio de los videojuegos, en el que los propios codificadores se pasan todas y cada una de las horas de cada día delante de sus compiladores, sin comer y sin desconectar del trabajo con tal de cumplir una fecha de entrega. Durante la última semana o así no he tocado otro juego (aparte de visitas breves y obligatorias a mi ciudad en *Animal Crossing,* por supuesto): incluso después de trabajar todo el día en *Space Giraffe,* lo último que hago antes de meterme en el catre y perder la conciencia es engancharme al kit de desarrollo de mi plasma y jugar, jugar y jugar un poco más.

Esta parte de mi trabajo no tiene que ver tanto con codificar —aunque siempre hay codificación que hacer, enemigos nuevos que hay que generar por rutinas y nuevos comportamientos que definir y articular con el resto del juego— como con diseñar niveles y jugar con ellos una y otra y otra vez, tomando notas a medida que ves cosas que están mal, y cosas que no te convencen, y cosas que hay que cambiar, luego parar para arreglar esas cosas, luego hacerlo otra vez y otra y otra... Recuerdo ese dicho de que cada piedra tiene en su interior una escultura que lucha por salir de ella, y que todo lo que hace el artista es quitar los pedazos que no son esa escultura.

Se trata de refinar, equilibrar, añadir cosas con cuidado y, ocasionalmente, quitar algo: había un elemento de la jugabilidad que me pareció razonablemente bueno cuando lo introduje, pero cuando lo vi aplicado en los niveles reales ya no parecía tan bueno. Acabé cambiando completamente su forma de funcionar, simplificándolo y haciéndolo más intuitivo, y acabó resultando muchísimo mejor. Es un buen ejemplo de por qué el diseño de juegos nunca debería esculpirse en piedra antes de empezar la codificación. El diseño necesita adaptarse para encajar con la jugabilidad que está surgiendo. Al final no queda otra solución que sentarse con un joypad en la mano y jugar los niveles para saber qué funciona y qué no, cuál es el camino correcto que hay que seguir y cuáles son las rutas equivocadas.

Después de dos semanas contrarreloj, en vez de un vago montón de bits y de intenciones, tenemos algo que tiene el aspecto y la jugabilidad de un juego de verdad. Los niveles reales (32) están ahí, la jugabilidad está perfectamente equilibrada, podemos ver las tablas y los marcadores de los alfa *testers* de todo el mundo cambiando según juegan; no se cuelga, los menús y otros trozos intersticiales quedan bien, y el juego ofrece un carácter intenso y distintivo con el que estoy contento de verdad.

Ayer fue la guinda del pastel. Desarrollamos un "modo Debug" que genera código con material útil para solucionar fallos, pero que es bastante más lento que el código del "modo Release". Yo había equilibrado para que fuera perfectamente aceptable en ese modo: 60 fps casi todo el tiempo, quizá bajando en algún momento a 45 fps cuando suceden muchas cosas, apenas rozando los 30 fps en algún nivel realmente demencial o durante las transiciones y detonaciones principales. Ayer intentamos la compilación del "modo Release", para descubrir si conseguíamos un gran incremento de velocidad. El conjunto va a 60 fps con independencia de lo que le eches. Su aspecto es hermoso, la jugabilidad es intensa y, con independencia de lo concurrido que esté un nivel, va como la seda. Es una maravilla jugar con él, un puro caramelo.

Así que hemos avanzado un montón en esas dos semanas de 'modo Crunch', y estoy tremendamente feliz con el resultado, y ahora estoy seguro de que *Space Giraffe* va a ser algo realmente muy especial. Todo lo que necesito hacer ahora es pulir los niveles y añadir la ronda del bonus que debería tener para la fase beta, a la espera de la aprobación por parte de Microsoft de la fase alfa, por supuesto.

Pero no creo que eso sea ningún problema.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente ha sido el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



Illustration: tsiok


Heroes of Annihilated empires
DE LOS CREADORES DE LA SERIE COSSACKS
PC DVD
BALANCE GAMES
Heroes of Annihilated empires
CAPITULO I
12+
A la venta en:
GAME
GameStop
ALALCANCE.com
tu tienda de videojuegos online
y en otras tiendas especializadas
WWW.BALANCE.ES
Bal@nce
GAMES



POR TIM GUEST

LA COLUMNA DE GUEST Postales desde el universo online

JUEGOS VERDES

Desde que Charles Reich publicó a comienzos de los años 70 su libro *The Greening of America* sobre el daño medioambiental, la concienciación sobre el impacto de la humanidad sobre el mundo natural a través de la contaminación y la basura ha avanzado hasta convertirse en un fenómeno global. El mundo se calienta, las Maldivas se hunden, y todos sabemos que hay que hacer algo al respecto. Podemos viajar menos en avión, pero ¿qué más? Ahora surge una nueva posibilidad: podemos jugar con videojuegos.

En los videojuegos y los mundos virtuales, el motor del software también nos transporta. Los jóvenes todavía toquetean los motores, pero los de otra clase: el coche del garaje ha sido sustituido por el PC del dormitorio. El catedrático Henry Jenkins, del Instituto Técnico de Massachusetts llama a los videojuegos "una nueva clase de arquitectura narrativa", y el espacio y el movimiento parecen decisivos para nuestra experiencia personal del videojuego. No es extraño que los videojuegos y los mundos virtuales cambien nuestro concepto de lo que es un viaje.

> Comprar un vehículo en una máquina de vending resulta muy divertido, pero nunca he visto a nadie conducir esos coches

Como me explicó *Philip Rosedale*, el visionario creador de *Second Life*, lo primero que hace la gente cuando entra en su mundo virtual es comprar vehículos: aviones, paracaídas, naves espaciales, jets, ovnis. Pero luego deja atrás los vehículos y desarrolla alas. En los mundos online puedes viajar sin moverte: incluso en *World of WarCraft*, un mago puede enviarte a casa. Los modos tradicionales de transporte, excepto los caballos, sobran. Pero eso no quiere decir que los fabricantes de coches del mundo real no hayan buscado su espacio en el mundo virtual. Toyota fue la primera marca de automóviles en crear un modelo del mundo real (su flamante Scion B) en *Second Life*. En septiembre, Audi lanzó la primicia de un nuevo anuncio televisivo dentro de *Second Life*, y en octubre General Motors compró 16 islas de *Second Life* (de una superficie de más de 10 hectáreas) que le ayuden a extender sus marcas por el ciberespacio. Un mes después, Nissan compró un concesionario de coches virtuales, modelado a partir de una máquina de vending de refrescos. Comprar un automóvil en una máquina de vending era divertido, pero yo nunca he visto a nadie conducir los coches.

Hace poco me encontré con Rosedale para saber qué sentía sobre el vertiginoso éxito de su mundo. Rosedale me dijo que tenía la impresión de que algo como *Second Life* pronto sustituiría a buena parte de los viajes reales. Pronosticó: "Toda nuestra energía intelectual y creativa se dirigirá hacia los mundos virtuales. También va a suceder con nuestros trabajos. Y muy rápido. Dado que los centros urbanos como Londres o Nueva York se basan en la confluencia de gente que tiene que realizar trabajos específicos, como las finanzas, lo interesante será poder ver cuánta gente elige vivir en Nueva York o Londres cuando ya no tenga la necesidad de hacerlo". Le pregunté por sus dotes adivinatorias: "El futurista que hay en mí me dice que el mundo real se convertirá en algo como un museo muy pronto. Eso no significa que no vayamos a sitios como Nueva York o Londres, es sólo que serán como parques temáticos para divertirnos, donde recordar qué había o se hacía en cada sitio. Así que será fantásticamente divertido ir a ver Nueva York, pero de la misma manera que mola hoy ir a ver las ruinas mayas de Centroamérica. Porque los grandes edificios seguirán todos en su sitio, pero estarán cubiertos de polvo, porque ya nadie los usará mucho".

James Lovelock, el biólogo que acuñó el término 'Gaia' para la biosfera de la Tierra, ha sugerido que esta capacidad de viajar sin movernos de la silla podría ser parte de la solución al cambio climático. En su libro *The Revenge of Gaia*, Lovelock sitúa los mundos virtuales como parte de un futuro más sostenible, una migración a actividades de bajo consumo energético. Cuando viajé a San Francisco para visitar a Rosedale, mi vuelo produjo casi un millón de gramos de dióxido de carbono contaminante sólo para mi asiento... el equivalente a circular en coche durante dos años y medio. Cuando viajé para conocerle en *Second Life* contaminé lo mismo que si me hubiera dejado el frigorífico abierto cinco minutos. Una tienda real de 200 metros cuadrados gasta 280 kw/h de electricidad cada semana; la tecnología de servidor de una tienda virtual del tamaño de una isla, de más de 20 hectáreas, utiliza la misma energía en un año. Si acabamos en un futuro en una situación de escasez verdadera de petróleo puede que hayamos descubierto un medio de transporte diferente y más eficaz: proyectarnos a nosotros mismos, pero dejando nuestros cuerpos atrás.

Desde este punto de vista, los videojuegos, y sus descendientes, los mundos virtuales, ofrecen la capacidad de ayudar a resolver tantos problemas —tráfico, superpoblación de los centros urbanos, contaminación— como los que generan. De manera que, aunque estemos simplemente salvando el mundo de los soldados, o simplemente salvando lemmings, podemos estar ayudando también a salvar el mundo de nosotros mismos.

El libro de Tim Guest sobre mundos virtuales,* Second Lives, *saldrá en abril. Visita su página timguest.net

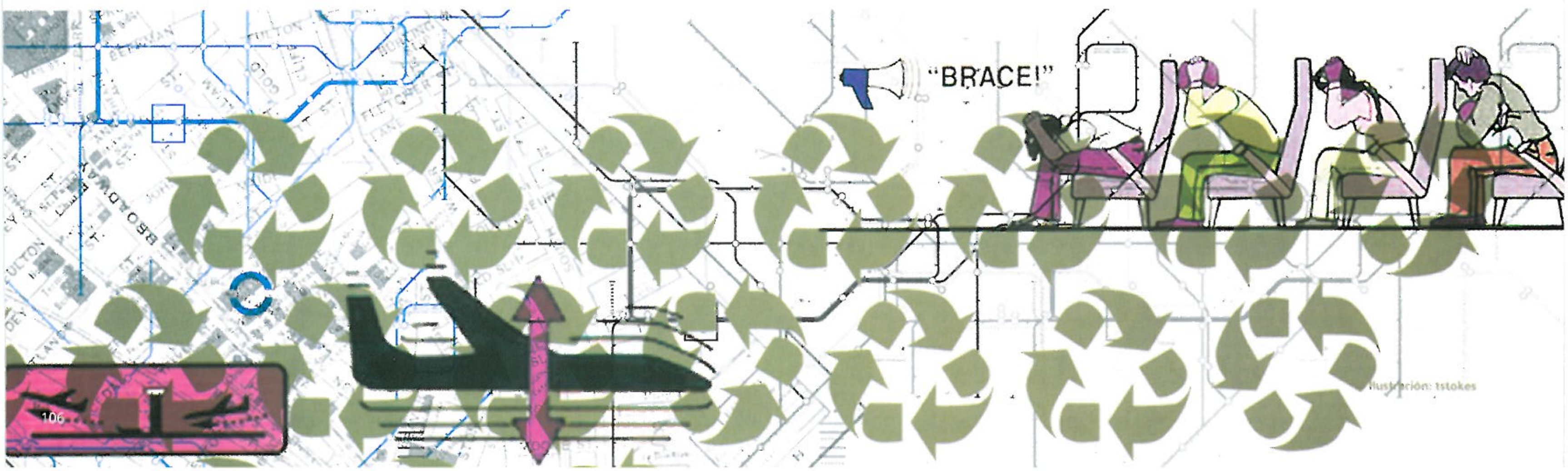


Ilustración: tstokes



POR MR BIFFO

BIFFOVISIÓN Desbloqueada la opción de quejas

LAS COSAS NO PUEDEN MEJORAR, ¿NO?

Hace tiempo, cuando yo escribía la sección sobre videojuegos Digitiser para el teletexto del canal británico de TV Channel 4, recibíamos cartas acusándonos de estar a favor de una consola o de otra. No pasó un día en que no nos acusaran de odiar una consola y favorecer a todas las demás. Nunca entendí bien por qué, dado que éramos críticos por igual con todas las principales plataformas, y favorables por igual algunas veces.

Normalmente, cada consola tiene al menos un argumento a favor (nos olvidaremos de la CD-32, la Jaguar y cosas así), y también un montón de razones para odiarla.

Soy muy consciente de que he sido especialmente duro con la PlayStation 3. En varias de mis columnas he menospreciado la consola de Sony. Sony no se ha ayudado mucho a sí misma, con su ridículo "A nosotros se nos ocurrió primero" sobre el mando que detecta movimiento, sus ridículos blogs de fans falsos (el equivalente en marketing a que un candidato conservador haga campaña visitando un vecindario pobre lleno de delincuentes drogadictos) y sus ridículas notas de prensa proclamando que el Sixaxis ha ganado premios que no ha ganado. Y luego está ESE asuntillo del precio, que es como darle un rodillazo en el estómago al consumidor.

Sin embargo, cualquier 'prejuicio' contra la PlayStation 3 se basa en la razón y las circunstancias y no en algo irracional. Si lo piensas, llegarás a las mismas conclusiones que yo. A no ser que seas idiota.

Lo cierto es que la PS3 ha llegado 18 meses tarde. La cuestión de fondo consiste en que no veo que me ofrezca nada que no obtenga en otro sitio. Existe una gran diferencia entre la Xbox 360 y la PS3: que en realidad no existe tal diferencia. Puede que la 360 sea un año más antigua que la PS3, pero su software ya va una generación por delante. Los juegos tienen el mismo aspecto y se juegan igual en las dos máquinas.

Estamos en un punto en que el hardware para juegos es tan potente que la diferencia es la misma que entre viajar a 700.000 km/h y hacerlo a 750.000 km/h. Cuando el pelo se te cae debido a la velocidad, ¿de verdad te van a importar esos 50.000 km/h de diferencia?

He mencionado alguna vez antes que —como aquellos que en el s. XIX pensaban que les explotarían los pulmones si viajaban a más de 50 km/h— yo creía que los gráficos habían alcanzado su techo con la 3DO. En realidad, lo que yo me preguntaba en aquel entonces era si hacía falta que los gráficos fueran mejores. Me recuerdo jugando con la versión 3DO de *Road Rash*, y pensando si los gráficos habían llegado a un nivel en que las mejoras visuales ya no podrían aportar nada a la jugabilidad. Puede que me haya adelantado una generación o dos en mis reflexiones, pero sigo pensando que hace mucho que la tecnología de los gráficos mejoró de manera genuina la jugabilidad. No hablo de si los juegos se enriquecen al tener gráficos mejores, sino de si nuevas tecnologías de gráficos pueden proporcionar también nuevas jugabilidades, además de renderizar con más eficacia los pechos de los personajes femeninos de los juegos.

> "Hablo de si las nuevas tecnologías de gráficos dan nuevas jugabilidades, aparte de renderizar mejor los pechos femeninos"

El ejemplo más evidente sería el salto de las 2D a las 3D. De *Super Contra* a *Wolfenstein*, o de *Mario World* a *Mario 64*, o de *Sonic the Hedgehog* a *Tomb Raider*.

Puedes tener unas 3D mejores y más suaves, con múltiples fuentes de luz y texturas rugosas, y con más personajes en pantalla, pero hemos alcanzado el punto de inflexión a partir del cual los gráficos ya no aportan ideas nuevas.

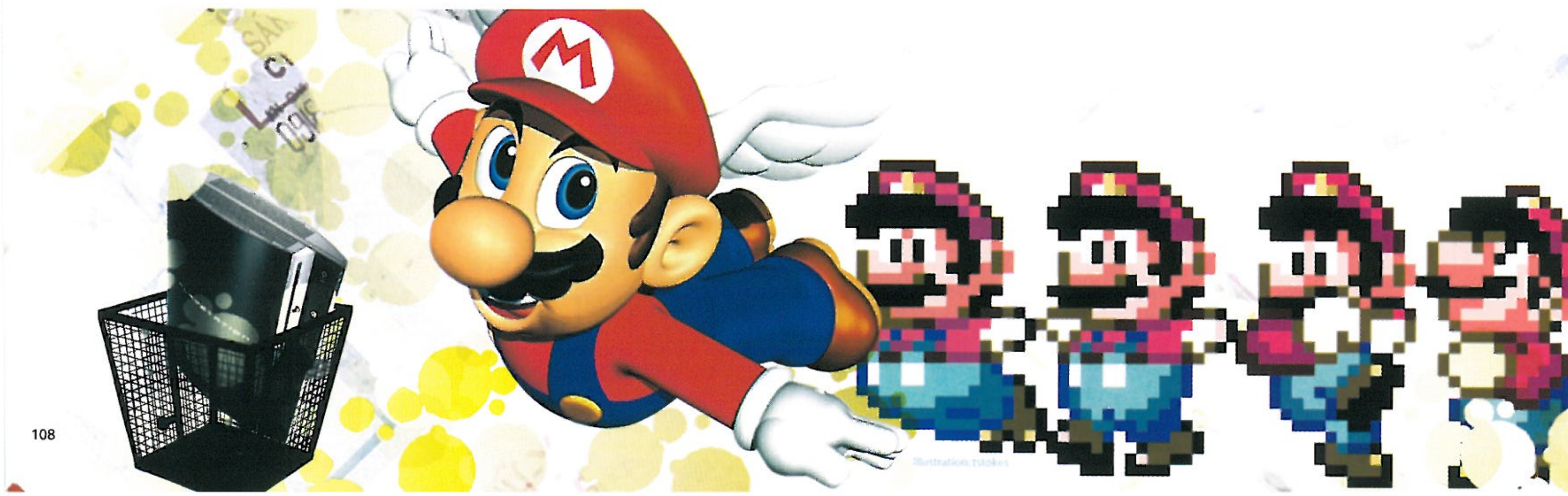
Seguramente ésa es, en buena parte, la razón por la que Nintendo está menos preocupado por el aspecto de su software y por la potencia de sus máquinas, y empezó a pensar en términos más espaciales, más del mundo real, sobre lo que pueden conseguir los juegos.

Quiero decir: ¿cuáles son las innovaciones de la PS3?, ¿alta definición 'verdadera'?; ¡Huy! No puedo contener mi emoción. ¿Un reproductor Blu-ray? Sí, estoy loco por comprarme una copia de *Terminator 3* con una calidad de imagen ligerísimamente mejor que la que ya tengo. ¿Un mando que detecta movimiento? Si alguien cree que va a ver juegos PS3 sensibles al movimiento con la misma interactividad e innovación que Wii Sports o WarioWarre Toached, es que es el fanático más corto de miras de la historia.

La PlayStation presume de un potente catálogo de lanzamiento, y le sacará un buen partido, pero no se puede obviar que los juegos de la PlayStation 3 ya están disponibles para la Xbox 360 o, al menos, tiene equivalentes que lo están. Francamente, no hay razón para que exista la PS3. Es una consola redundante. Tienes la Wii para tus exclusivas de Nintendo y la innovación, y la 360 para todo lo demás.

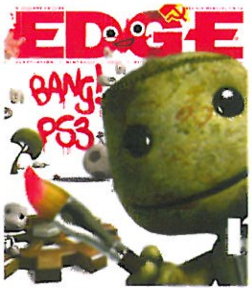
Me doy cuenta de que voy a tener que callarme bien pronto las críticas a la PlayStation. En realidad no tengo nada contra Sony, pero un fabricante de hardware líder en el mercado no había metido la pata con esta gravedad desde los tiempos de Sega y la 32X. Está en la naturaleza humana reírnos y señalar con el dedo cuando vemos un accidente de tráfico. ¿O soy sólo yo?

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en el británico Channel 4, y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.




TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS
BLADE CENTER
castelldefels
Av.c.Olímpic C.C.L'Anec Blau
936321687
figueres
Vilatant, 7
972678781
figueres
Sant Josep, 15
972678781
igualada
Clos, 55
938068273
manresa
Alcalde Armengou, 18
938730838
manresa
Galeries Passeig Pere III, 39
938730838
manresa
C.C. carrefour local 12
938730838
mataró
Sant Cristòfor, 13
937960716
mataró
C.C.Mataró Parc - local 22
937566781
sabadell
Tres Creus, 164
937273849
terrassa
Extremadura, s/n hyper eroski
937839222
¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es
¡escúchanos!
Ràdio Sabadell 94.6
www.radiosabadell.fm
F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
PLAYSTATION 3
18+
SIERRA
YA DISPONIBLE!
BLADE CENTER
ven a tu tienda BladeCenter con esta revista
y te regalaremos 3€ por una compra superior a 35€

Fórum



Número 12

F

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: Los actores digitales

¿Podrán alguna vez sustituir completamente los actores digitales a los actores humanos? ¿Pueden los programas informáticos ser lo bastante complejos y sofisticados como para recrear de manera realista las expresiones faciales y las emociones de las personas?
Contra Rose

Existe una parte del cerebro humano que tiene la capacidad de reconocer el comportamiento y los rasgos humanos. En *Advent Children* tienes el ejemplo de lo que supone una estupenda representación de la forma humana, pero hay algo que no encaja del todo en ese paquete "humano'". Tu mente se da cuenta de que, aunque puedan parecer humanos, en realidad no lo son.
Revelthedog

Sí: es la respuesta obvia, porque ¿quién sabe qué nos deparará el futuro en cuanto a inteligencia artificial, animación, gráficos y demás? Cuándo vaya a suceder todo eso resulta una pregunta más apropiada.
Impactor 2.0

No me ha gustado la opinión vertida por Alejandro Hernán. Voy a utilizar su mismo método y explicar mi punto de vista, el de una mujer.

Quiero contar mi historia, pertenezco a ese reducido 37 por ciento de la población femenina que juega a videojuegos y mi mejor amigo no me dejaba tocar el mando.

Todo empezó cuando tenía doce años, desde siempre me han gustado los juegos de la Play, ya que me mantenían alejada de la realidad y me dejaban soltar algo de adrenalina. Aún recuerdo mi primer *Final Fantasy*.

A los quince años era una experta en videojuegos, sólo que tenía un pequeño problema: pasaba la mayor parte del tiempo con mi amigo y no me permitía tocar el mando. Al principio a él le hacía ilusión que yo supiera de videojuegos. Pero cuando decidimos echar una partidilla para ver quién jugaba mejor, gané yo. Desde ese momento él se sentía reacio a dejarme jugar y siempre inventaba excusas acerca de los juegos: o bien eran malos o no le apetecía. Jugar a la Play se convirtió en una especie de infidelidad para él, hasta tal punto que se enfadaba conmigo por hablar con él de eso (menos mal que era mi amigo y no mi novio). A los pocos meses nos dejamos de hablar (por otros temas) y recuperé mi libertad.

Hoy día aconsejo y paso partes de juegos a mis amigos. Ellos se asombran de que, por ejemplo, haya conseguido 250 de apoyo en todos los eones del *Final Fantasy VIII;* soy la mejor jugadora de play en un grupo de hombres.

No necesito que los juegos estén adaptados a las mujeres, necesito que se deje de poner a las mujeres como unas cursis insoportables que odian que sus novios o amigos jueguen a los videojuegos. Está claro que a mí me da coraje que una persona sólo juegue a la Play y no se relacione, es "normal", pero yo apoyo a todos mis amigos a que jueguen, porque es de lo más divertido que hay. Yo misma les presto juegos, porque suelo comprar bastantes.

Por favor, los tópicos, a la basura.
Lola Graván Salcedo

"Hoy día disfrutamos de machotes intergalácticos modelados a base de millones de polígonos y técnicas de renderizado que ni conozco ni me importan"

Hemos selecccionado esta carta como la mejor del mes por aportar un nuevo punto de vista a los juegos, el de un amigo que nos aconseja y recomienda, como lo son todos los que leen EDGE, sean del sexo que sean.

¡Gana un año gratis de EDGE!



Escríbenos una carta o e-mail (máx. 1.500 caracteres) opinando sobre algún aspecto de la industria del videojuego o de un videojuego. EDGE se reserva el derecho de resumirlos o extractarlos. El próximo mes una carta de las publicadas ganará una suscripción de un año a la revista EDGE, edición española. **La ganadora de la suscripción de este mes ha sido Lola Graván.**

Estoy aburrido con la nueva generación. Llevo en esto años (digamos que he jugado al *Commando* de Capcom en las recreativas) y cada cambio de generación me hacía vibrar por las nuevas experiencias de juego que el nuevo hardware me hacía soñar, pero este extenuante salto generacional me aburre mortalmente. Quiza ya me estoy haciendo mayor para esto, quiza el sector se ha convertido en un negocio en el que sólo importan las cifras y las características específicas: que si mi consola mueve un polígono más que la tuya, que si tiene alta definición (y yo con mi tele de 20" sin 60 Hz), que si mi conexión online es más rápida, que si tengo *Gears of War,* y yo *Fall of Men,* y yo *Halo,* y yo *Metal Gear* y yo..., que si la nueva generación no empieza hasta que yo lo diga (Sony dixit), que si la mía fríe patatas y la mía da el biberón. ¡Basta!

Me he pillado la Wii porque la Xbox no la aguanto: Es para hardcore gamers en la que sólo ves juegos de tiros y carreras...(sí, sí y *Viva Piñata)* y que el señor Bill Gates mantiene insuflando dinero hasta que mate por asfixia al resto y se quede con todo el

pastel, como hace siempre. Sony ha dejado de caerme bien; he sido un *son-yer* desde la PSX, pero su nueva política se acerca demasiado a la del señor Gates; le han metido a la consola el lector Blu-ray que la ha encarecido hasta los 600 Euros y todo para poder cambiar el estándar de vídeo doméstico y vendernos luego sus reproductores blu-ray. Vamos, que nos usan de conejillos de indias, pero pagando una pasta. La Wii no es que me emocione, por ahora me parece una Cube mejorada, pero démosle tiempo; su idea de no entrar en discusiones de características me ha hecho gracia...

Lo dicho; aburrido con la nueva generación. Ahora mismo me lo estoy pasando en grande con el juego *Tiger Road,* incluido en el 2º recopilatorio de Capcom para PS2 y que creo es de 1987... más o menos de la época en la que empecé a jugar...

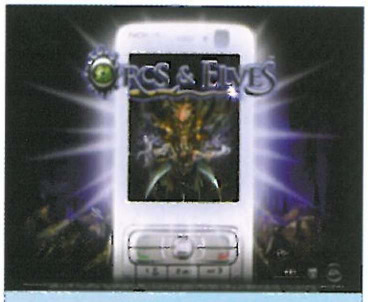
Manuel Galiano

En EDGE siempre hacemos referencias a antiguos juegos, precisamente por ser una interesante referencia de creatividad y originalidad, eso no significa que la industria de los videojuegos no dé satisfacción a aquellos jugadores más avanzados que quieren lo último y lo mejor, aunque cueste un buen dinero. Hoy, los videojuegos quieren llegar a todos los públicos y "en la variedad esta el gusto". La Wii para unos, las 360 y PS3 para otros, o varias en diferentes estancias del hogar serán soluciones que veremos en el futuro inmediato.

Tengo miedo al fotorrealismo. Muchísimo miedo. Comenzamos a jugar con pequeños personajes hechos a base de *sprites,* llenos de amor y magia, que nos llevaban a mundos inimaginables por entonces. Hoy día disfrutamos de machotes intergalácti-



NeS pide que se dé menos importancia a los gráficos y más a la diversión, aunque también reconoce que babea con *Gears of War.*



Ganador del Nokia N-73 y Orcs&Elves

El lector premiado con el móvil Nokia N-73 y el juego *Orcs&Elves exclusive collectors edition* sorteado en el número 11 de EDGE ha sido **Agustín Villar Carrera,** de Madrid.

cos modelados a base de millones de polígonos y técnicas de renderizado que ni conozco ni me importan.

Con cada nueva generación de consolas, avanzamos un poco más en el tema gráfico, cada generación exclamamos "¡caray, pero si parece casi real!", sobre todo con las escenas de vídeo y CG. Y, cada final de generación, babeamos con las promesas de la siguiente. Siempre picamos.

Todos babean con el hecho de que algún día los videojuegos alcancen tal potencia de mostrar en pantalla gráficos que se confundan con la realidad. Y no sé si soy un bicho raro, pero cada noche rezo porque eso no ocurra. Jamás.

Cuando me siento a jugar, quiero (necesito) saber que es un videojuego. Sí, quiero buenos gráficos, cierta inmersión, pero no la calidad gráfica de una película. Quiero saber que podría verse todavía mejor y, sin embargo, no quererlo.

En determinados géneros, el aspecto gráfico no es tan determinante como en grandes superproducciones como las series *Metal Gear, Resident Evil,* etc., donde la calidad gráfica ha de estar siempre a la altura. Los juegos de velocidad son el género que menos avanza en este sentido. Compara *GT4* con *PGR3* o *Forza 2* y lo verás. ¿Hemos tocado techo? No, pero deberíamos parar, dejar de evolucionar gráficamente y centrarnos en otros aspectos, como la física o, lo que es mas importante, la jugabilidad.

Tema: Mi opinión sobre *FFXII* y el "juego de rol actual"

No estoy disfrutando el juego. Es aburrido. Una caracterización débil, un sistema de batalla frustrante y poco gratificante, un guión cojo que se centra demasiado en la naturaleza política de lo que sucede que no se atiende a los personajes y al alma de la historia.

Estoy deambulando por el juego, con unos objetivos tediosos, comiéndome la cabeza, y tengo claro hasta qué punto este juego intenta ser un "juego de rol de la nueva generación", que entremezcla acción y elementos de rol complejo. El resultado no es divertido. Al ponerme delante la zanahoria de la "acción", todo lo que consigue es que añore un título de verdadera acción, con un combate satisfactorio que se base en la habilidad. Se trata de un híbrido aguado, tan poco gratificante como *Vagrant Story.*

Si quisiera una aventura 3D emocionante, jugaría a *Ninja Gaiden.* Si me apetece divertirme con un juego de rol absorbente y con alma, me inclinaría por *Final Fantasy VII.*

Consideremos el caso de *Ninja Gaiden.* Subes de nivel a base de persistencia, igual que en *FFXII.* Pero en el primero la promoción se basa en las reacciones y descubrir las debilidades del enemigo: práctica, destreza, pura habilidad. En el segundo, gran parte de ese estímulo se ha perdido. ¿Cómo va a ser seleccionar una opción tan gratificante como ejecutar con precisión los movimientos tú mismo, viendo al enemigo agitarse o evadirse, antes de planear tu próxima arremetida? ¿Disfrutarías con *Street Fighter 2* si usara el sistema de *FFXII*? Lo dudo.

***FFVII* es, sin embargo, un verdadero juego de rol por turnos. No tiene ninguna pretensión de ser un juego de acción. Tiene alma y un guión que funciona. *FFXII* intenta ser un juego de acción con profundos elementos de rol y una bella historia. Y falla en todo.**

Antes era blanco o negro. Los juegos de rol eran distintos de los de acción. Los elementos de acción se han ido introduciendo poco a poco en cada vez más juegos de rol, y eso sólo subraya lo estancado y sentenciado que está el género.

Goat

No quiero ser demagógico y empezar a hablar de lo buena que es Wii, pero es digna de elogio la actitud de Nintendo, y también de crítica, el no apostar por esa revolución jugable pero con un poco más de potencia, al menos para equipararse con las consolas de esta nueva generación. Cada año, los mismos juegos, con mejores gráficos. Lo siento, pero yo prefiero mismos gráficos y diferentes juegos.

El día que el fotorrealismo llegue a las consolas, me retiro.

Aún me quedan joyas que jugar en mi Mega Drive.

Alejandro Rodríguez

Las incursiones de unos géneros de arte en otro siempre se han dado, cómics que pasan a ser películas como la última y espectacular *300* o videojuegos a cómic, y al contrario. Estoy seguro que muchas películas en el futuro se podrán disfrutar en las consolas con un realismo esectacular, pero eso no dejará al margen juegos como los presentados, con gran éxito, por Nintendo, *Wii Sports.* Habrá de todo para todos.

Formamos todos parte de una gran partida que se juega allá arriba, en un lugar que muchos sabemos que existe aunque otros, la mayoría, niega su existencia. Cada vez que nace una persona algo/alguien está creando su avatar y cada vez que muere un avatar es que ese algo/alguien ha abandonado la partida. Creemos que somos nosotros los que hacemos y deshacemos, los que creamos y destruimos todo lo que nos rodea, en este planeta llamado Tierra, el cual no es mas que un inmenso tablero. Pobres de nosotros, que nos creemos dioses cuando no somos mas que una imagen en 3D en un entorno gráfico hiperrealista.

Lo mejor de todo es que, a la vez que nos hacen esto, nosotros practicamos lo mismo en otros mundos, intentemos imaginar como alguien con un cursor pincha sobre un personaje y ese personaje gana unas elecciones presidenciales y declara la guerra a un país del mismo tablero; como tú desde casa pulsas con tu cursor sobre un icono en la interfaz que enmarca la pantalla de juego y lanzas una ofensiva militar sobre otra región, ¿no resulta

sigue

todo irónico a la par que gracioso? Esta es una de las grandes ilusiones de la vida, creer que dominamos cuando en realidad somos dominados, aunque claro, es mas divertido practicar lo primero, que para eso tenemos nosotros el pad..., o no.
Xisco Conde
Y mantener el pad es lo importante...

Diversión, eso es lo que busco en los videojuegos. ¿Qué más da que tenga los mejores gráficos de la historia si no es divertido? Leyendo foros te das cuenta de que algunos se pelean por demostrar la potencia gráfica de su consola favorita. Y digo yo: ¿Para que discuten tanto sobre el nivel de los gráficos cuando lo importante es la diversión? En todo caso, ¿no deberían discutir sobre qué juego es más divertido?

Eso no significa que no se me caiga la baba viendo *Gears of War* por ejemplo. El último juego que me ha encantado sin tener unos gráficos espectaculares, ha sido *Crackdown* que, gracias a sus inverosímiles saltos o sus alocadas explosiones, ha conseguido divertirme. Eso es lo importante. Dejemos de discutir y disfrutemos de los videojuegos.
NeS

Y es en los juegos en lo que nos centramos en EDGE, por encima de la máquina, que en realidad es el medio, no el fin. Como bien dices, lo importante son los juegos.

Llevo un año comprando la revista y he observado que pocas veces habéis publicado las novedades de la Nintendo Wii. Por ejemplo, el mes pasado había novedades como: *Sonic Secret Rings, SSX Blur*, o *Eledees*, que no estaban comentadas ni lo más mínimo. Y eso me deprime, porque siento que no hay ningún buen juego para la Wii. Mientras tirais florecitas a la PS3 y a su magnífica calidad gráfica, los que solo tenemos dinero para una consola de clase media y no una immensa cosa gigantesca más grande que la pantalla de un ordenador ¿nos tenemos que quedar mirando como nos restriegan por la cara los increíbles e interminables juegos de la PS3?
¡Pues no!
Nimo_One

Con la llegada a nuestro país de la PS3, quizá en los últimos números de la revista se han analizado más juegos para esa consola, pero eso no significa que dejemos las otras, todo lo contrario, en este número comentamos cuatro juegos para la Wii, y los anuncios de nuevos lanzamientos hacen imparable a esta exitosa consola a nivel mundial.

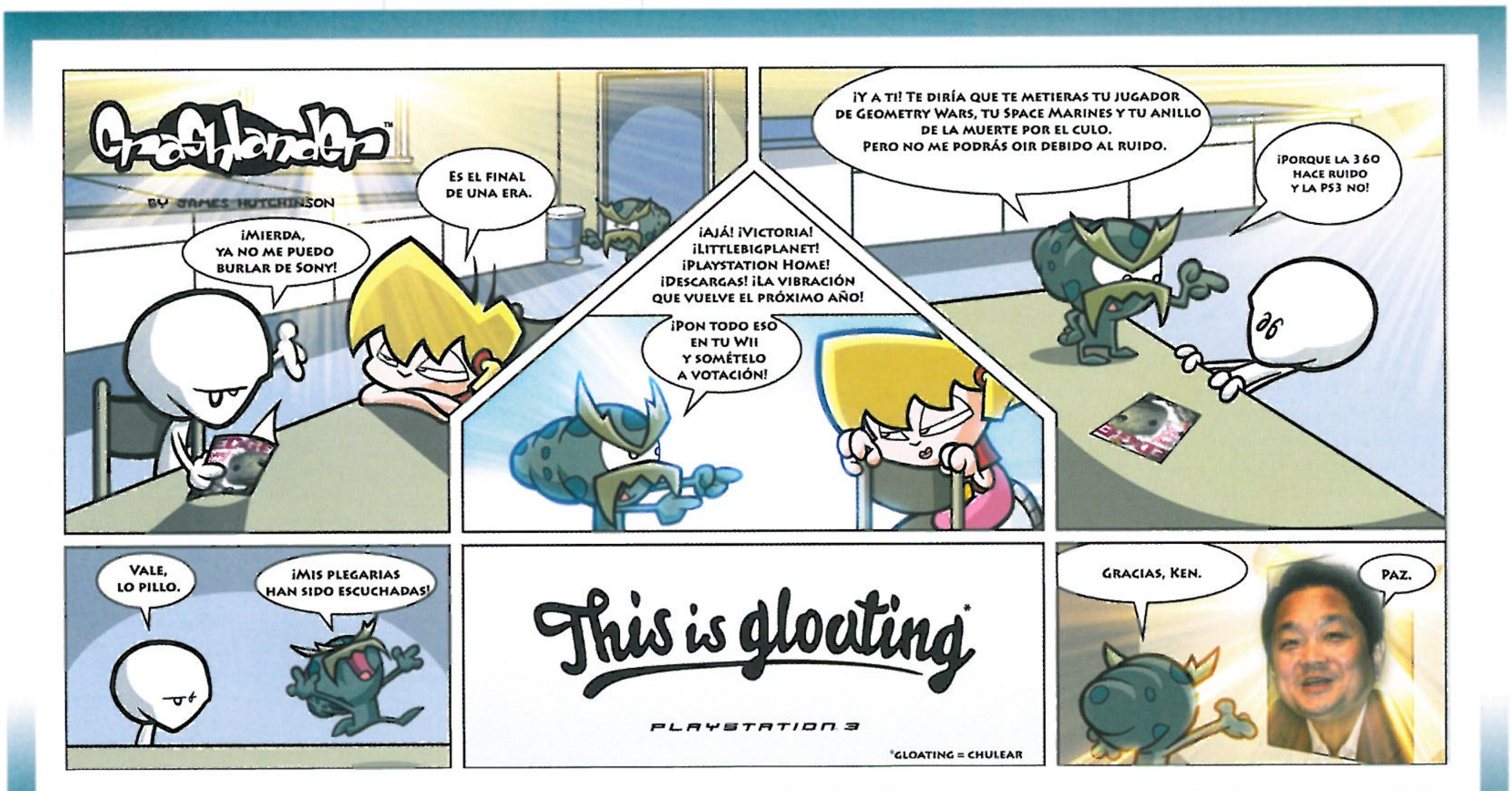
F

Tema: Robert Koch

Muchos libros y películas hablan de la educación activa. Este no parece ser el caso de los juegos. ¿Por qué no? Podríamos tener un juego tipo *Resident Evil* con secuencias de acción y todo eso, pero que al mismo tiempo te introdujera en el proceso de descubrir cuál es el elemento patógeno.
mr_shoe_uk

Resultaría muy interesante ver si un juego podría servir para enseñar economía, tanto a escala macro como micro, y de un modo que pudiera aplicarse a un nivel personal. Quizá ese es el mayor problema: mucho más que las películas o los libros, los juegos se realizan con un público 'global' en mente, y el conocimiento está sujeto a la interpretación local. Puede que sea por eso por lo que hay relativamente poco conocimiento en los juegos.
MrMonkey

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Edge y Siemens

SORTEAN

2 Receptores de TELEVISIÓN DIGITAL TERRESTRE (TDT) Siemens GIGASET M365T EPG. La forma más sencilla de disfrutar de la televisión



- ❑ Exclusiva Guía de Programación Electrónica (EPG) para los días siguientes, proporcionada por InOut TV. Gracias a este servicio, podrás conocer hasta con siete días de antelación, la programación que emiten las cadenas de TV de una forma completa y precisa.
- ❑ Interfaz de usuario intuitivo que incluye guía de instalación.
- ❑ Capacidad para almacenar hasta 2000 canales.
- ❑ Disponibilidad del menú en varios idiomas (inglés, español y catalán, entre ellos).

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a la siguiente pregunta:
¿En qué ciudad esta ahora el estudio que hace el jugo Crysis?

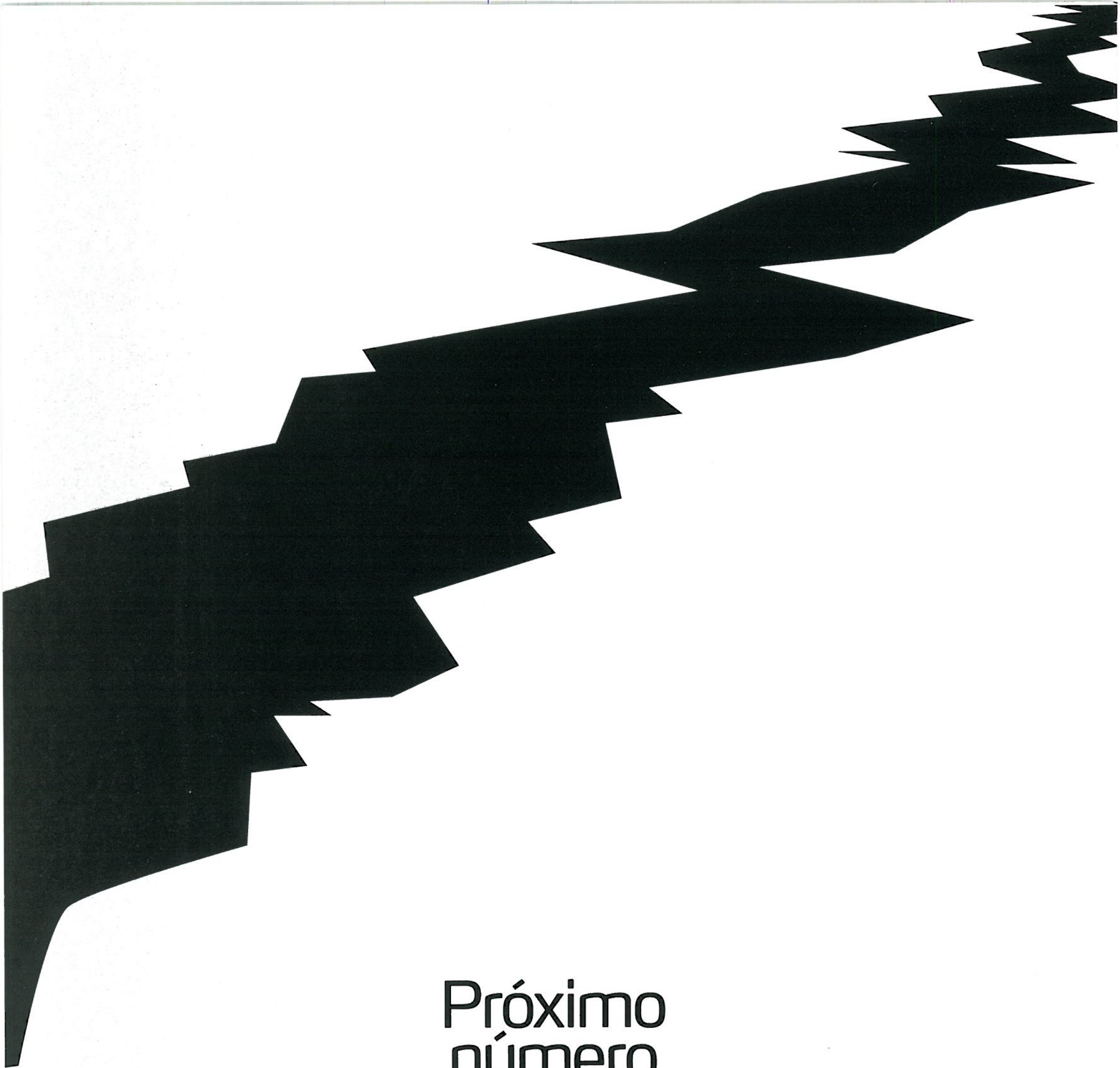
Respuesta: ....

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

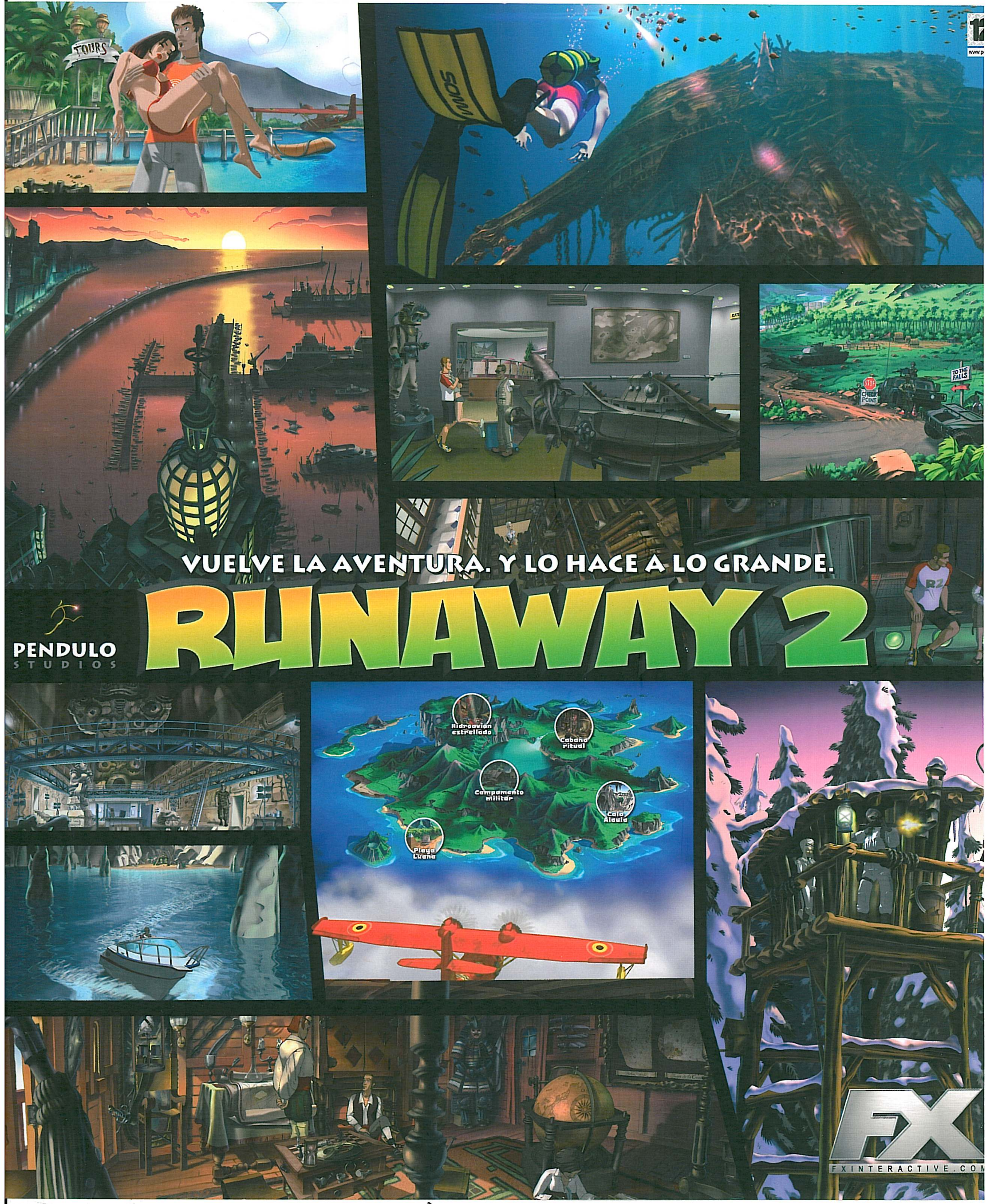
Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Recorta y envía este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Si has acertado, entrarás en el sorteo de los reproductores multimedia arriba indicados. Sólo un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 15 de EDGE



Próximo número

Edge 14
Skate, Wakfu, Stuntman: Ignition, SSX Blur, After Burner: Black Falcon, Lost in Blue 2, Heatseeker, The Red Star, Theme Park DS y muchos juegos más.



TOURS
VUELVE LA AVENTURA. Y LO HACE A LO GRANDE.
RUNAWAY 2
PENDULO
STUDIOS
Hidroavion estrellado
Cabaña ritual
Campamento militar
Cala Alaula
Playa Luana
TO THE FALLS
STOP
CHECK POINT
R2
FX
FXINTERACTIVE.COM